
REVISTA DE PLAYSTATION 100% NO
Play
manía
GUÍAS COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS3
Gratis GUÍA DESTINY
DESTINY
Cofres Dorados • Todos los Espectros • Nivel 30 • Trofeos
ESPECIAL F1
• La historia de la F1 en Play
• Analizamos F1 2014
Así serán...
GTA V
PES 2015
CALL OF DUTY ADVANCED WARFARE
DRAGON AGE INQUISITION
ASSASSIN'S CREED UNITY...
Así son...
SOMBRAS DE MORDOR
NBA 2K15
ALIEN ISOLATION
BORDERLANDS THE PRE-SEQUEL...
Análisis
¡ÚNETE A DRIVECLUB!
Arranca la velocidad en PS4
20 RÉCORDS INCREÍBLES DE LOS VIDEOJUEGOS
Vuelven los mitos del rol
Final Fantasy, Dragon Quest Heroes, Kingdom Hearts
Ediciones especiales
Mucho más que juegos


LA LUCHA POR LA SUPERVIVENCIA CONTINÚA


18
www.pegi.info


WWW.BADLANDGAMES.COM /BADLAND GAMES @BADLAND_GAMES


XBOX 360


XBOX ONE


PS3 PS4


telltalegames


SKYBOUND
skybound.com


BAD LanD GAMES

EDITORIAL



Sonia Herranz
@soniaherranzz
@revisplaymania

SÍGUEME EN MI BLOG EN HOBBYCONSOLAS.COM



El futuro es ahora

Ahora mismo estoy que me como las uñas. No sé qué hacer. Por un lado quiero sumergirme en las profundidades de una estación espacial y dejar que mis gritos se oigan, pero que bien, mientras huyo de un alien. Por otro, quiero montarme mi propio club automovilístico y os aseguro que recorrer la Tierra Media a mi aire, me apetece mucho, mucho. He visto a un par de orcos a los que les tengo ganas... No os voy a decir lo que pienso de *NBA 2K15* (os dejo leer el análisis en paz), y hasta siento cierto el impulso de relajarme dándole a las neuronas con los casos de Sherlock Holmes. Pues eso, qué no sé a qué jugar primero.

Se me acumula el "trabajo" y algo tendré que retrasar si quiero llegar con huellas en los pulgares al mes de noviembre... Me da rabia pensar que hace unas semanas no sabía qué meter en la consola y ahora no me dan las horas del día. Vamos, que más que relajarme jugando me estreso. Aunque me alegro. Es una alegría descubrir que las cosas vuelven a su cauce y que los grandes juegos terminan llegando a PS4 y además empiezan a rellenar todos los huecos: ya tenemos velocidad de la buena, aventuras, deportivos, juegos de rol, plataformas y hasta musicales. Como veréis en este número, la propuesta es realmente atractiva, sea cual sea tu género preferido. Y como la mayoría no seréis tan ansiosos como yo (que soy de las impacientes), seguro que no os agobia ver tanto y tan bueno... La mala noticia llega de parte de PS3, pero no por la consola, que tiene capacidad para divertir de sobra como demuestra *Borderlands The Pre-Sequel*, si no de parte de los desarrolladores que ya han tirado la toalla y parece que la van a dejar languidecer poco a poco, aunque se sigan lanzando juegos. Ya lo esperábamos, pero da penita... Cuando lleguéis a la sección de Novedades y me entenderéis.

De todos modos, no voy a llorar, que es ley de vida. Prefiero mirar al futuro y lo que veo es muy prometedor. Tanto, que me pongo nerviosa otra vez y me entra el ansia, porque este año ni en febrero voy a poder recuperar el juego perdido, antes de que se me acumule otra vez el... trabajo. Los que asistáis a la Madrid Games Week podréis comprobarlo por vosotros mismos: Sony va a enseñar en primicia tres de sus juegos exclusivos más potentes de 2015, *The Order 1886, BloodBorne y UntilDawn.* Y seguro que no es la única. Y si nos vemos por allí (ya sabéis, del 17 al 19 de octubre), podemos comentar qué tal veis esta campaña navideña, que parecía que se iba a quedar coja con los retrasos y tiene cada vez mejor pinta. Bueno, ya me contaréis, que yo ahora me voy a Mordor...

DIARIO DE LA REDACCIÓN...

Este mes nos ha dado tiempo... A jugar mucho, mucho, porque ya llega el desembarco otoñal. Pero además:



Rafael Aznar se pasó por la presentación de *DRIVECLUB* y no se hizo ni una sola foto. Las gastó todas en las cochazos que por allí había...



Estuvimos en París en la presentación de *Assassin's Creed Unity.* A ver quién es el guapo que encuentra a Daniel Quesada...



Yager, el estudio berlinés responsable de *Dead Island 2*, nos pidió ejemplares de la revista. Y los han recibido, como demuestra esta foto de Enrique Colinet. Sí, un sevillano en Alemania.

Lo que nos habéis dicho...

Trofeo Desbloqueado



@TheRobotSoul
Pues con #Playmanía191 hacen 101 números consecutivos. Trofeo de plata lo menos, ¿no?

Prácticos



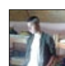
@pmonrocle
Cosas que puedes hacer mientras te descargas el software de PlayStation 4: leer @revisplaymania

Hijo pródigo



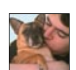
@kevingil77
Leyendo ahora mismo la última revista. Después de muchos años. Me habéis vuelto a enamorar, no faltaré a la próxima entrega.

Ansiosos



@TMFede
Cada día he estado preguntando a la quiosquera a ver si llegaba, y por fin está en mis manos :P @revisplaymania

Jurásicos



Antonio Rubio Ato
Gracias por el Retro Play del número anterior. Adoro *Dino Crisis*. Capcom, por favor, retomad esta gran saga.

Nostálgicos



@FrikiPS3
Mirad lo que me encontrado. Qué recuerdos cuando dabais estas tarjetas con los trucos detrás.



Visítanos en las redes sociales...
www.facebook.com/revistaplaymania
twitter.com/revisplaymania

SUMARIO #192





» **Vuelven las leyendas del rol japonés.** Todos son nombres que os suenan: *Kingdom Hearts, Final Fantasy, Dragon Quest, Persona*... Son los mitos del rol japonés que se preparan para recuperar el protagonismo perdido.



» **Ediciones especiales.** Repasamos todas las disponibles. A ver si eres capaz de resistir la tentación...



» **20 juegos que baten récords.** Los Guiness de los videojuegos te van a dejar con la boca abierta.

NOVEDAD
PÁGINA 34

EN PORTADA DRIVECLUB

Así es el primer gran juego de velocidad para PS4. Un juego pensado para disfrutar de la carretera en compañía.

» TODOS LOS JUEGOS DE ESTE MES...

Nos gusta lo RETRO

¡Viejuno!

Nº 9 ya a la venta

¡VIEJUNO!

LA PUBLICACIÓN DEFINITIVA SOBRE VIDEOJUEGOS CLÁSICOS

retro GAMER

AMSTRAD | SINCLAIR | COMMODORE | MSX | ATARI | SEGA | ... RECREATIVAS

TAXI

RAMPAGE

MIDWAY CONVIRTIÓ LA DESTRUCCIÓN DE CIUDADES EN UN ARTE

EN EL INTERIOR

DRIVER | TOP NINTENDO 64 | TEKKEN
BANJO-KAZOOIE | TONY HAWK'S PRO SKATER | YIE AR KUNG-FU | ATARI 7800

SHINOBI

SHURIKENS Y NINJAS DE COLORES

CRAZY TAXI
RG009

LA GUÍA DEFINITIVA DE LOS FPS

EL PLACER DE MASACRAR A UN CAMPERO

CRAZY TAXI

SU CREADOR, KENJI KANNO, SE PONE AL VOLANTE PARA CONTARNOS EN EXCLUSIVA LA GÉNESIS DE LA RECREATIVA DE CONDUCCIÓN MÁS CABESTRA DE LA HISTORIA

148 PÁGINAS DE BENDITA NOSTALGIA

SPLATTERHOUSE

JIMÉNEZ DEL OSO CONOCE A BUD SPENCER

GOLES SON AMORES

40 AÑOS DE JUEGOS DE FÚTBOL, DESDE LA ODYSSEY A LA PS3

Nº 9 PRECIO 6,95€

8 413042 422457 00009

LA PUBLICACIÓN DEFINITIVA SOBRE VIDEOJUEGOS CLÁSICOS



Si te has quedado sin los anteriores, consíguelos en nuestro Store.: store.axelspringer.es/retrogamer



Agenda PlayStation

DEL 15 DE OCTUBRE AL 15 DE NOVIEMBRE

En octubre, noviembre y diciembre se acumulan más juegos que en el resto del año y también los de más renombre. Gracias a nuestra agenda, no te perderás ninguno.

17 DE OCTUBRE VIERNES
- Borderlands The Pre-Sequel · PS3
- Falling Skies: The Videogame · PS3
- Flockers · PS4
- Formula 1 2014 · PS3
- La Voz Vol.2 · PS3
- Madrid Games Week · Feria de videojuegos
- MXGP · PS4
- Pac-Man y las Aventuras Fantasmales 2 · PS3

24 DE OCTUBRE VIERNES
- Just Dance 2015 · PS4/PS3
- The Walking Dead Season 2 · PS4/PS3
- The Walking Dead Season 1 · PS4
- Samurai Warriors 4 · PS4

31 DE OCTUBRE VIERNES
- Freedom Wars · PS Vita
- Lords of The Fallen · PS4
- NBA Live 15 · PS4
- TMNT: La Amenaza Del Mutágeno · PS3
- WWE 2K15 · PS3

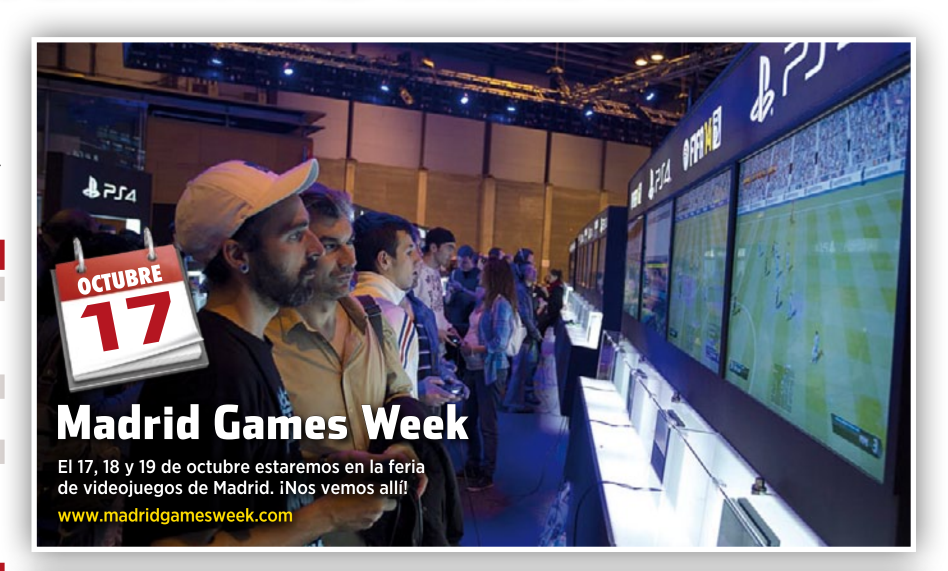
4 DE NOVIEMBRE MARTES
- Call of Duty: Advanced Warfare · PS4/PS3

7 DE NOVIEMBRE VIERNES
- Tears To Tiara 2 · PS3
- The Wolf Among Us · PS4/PS3

11 DE NOVIEMBRE MARTES
- The Crew · PS4

13 DE NOVIEMBRE JUEVES
- Assassin's Creed Rogue · PS3
- Assassin's Creed Unity · PS4
- Pro Evolution Soccer 2015 · PS4/PS3

14 DE NOVIEMBRE VIERNES
- Digimon: All Star Rumble · PS3
- LEGO Batman 3: más allá de Gotham · PS4/PS3/PS Vita
- Tales Of Hearts R · PS Vita
- The Dark Eye Demonicen · PS3



Madrid Games Week
El 17, 18 y 19 de octubre estaremos en la feria de videojuegos de Madrid. ¡Nos vemos allí!
www.madridgamesweek.com



Call of Duty: Advanced Warfare
La guerra moderna deja paso a la guerra del futuro, con poderosos exoesqueletos y un montón de novedades en la saga.
www.callofduty.com/Advancedwarfare

Reportaje en página 24



The Wolf Among Us
La aventura gráfica que se ha ido poniendo a la venta en PS Store por episodios, llega a PS4 en una edición completa en Blu-ray.
https://www.telltalegames.com/thewolfamongus/



OCTUBRE 17

Borderlands The Pre-Sequel

La saga *Borderlands* se despide de PS3 con una entrega tan inmensa como los dos juegos anteriores, con un potente cooperativo, un enorme mapeado y muchísima libertad de acción. ¿Te atreves a luchar en gravedad cero?

http://borderlandsthegame.com/index.php/es

Novedad en página 52

NOVIEMBRE 13

PES 2015

Ya queda menos para comprobar hasta qué punto se han puesto las pilas los chicos de Konami para devolver a *PES* a su pasado esplendor.

https://pes.konami.com/

Avance en página 86

OCTUBRE 17

Formula 1 2014

Una año más el Circo de la Fórmula 1 se pasea por PS3 en forma de juego oficial. Muy probablemente, el último para la veterana consola de Sony.

http://www.formula1-game.com/es/home

Novedad en página 56

NOVIEMBRE 13

Assassin's Creed Unity

Los assassins se estrenan en la Revolución Francesa, con el primer juego de la saga desarrollado en exclusiva para la nueva generación.

www.acunity-unite.com/

Avance en página 92

■ *Bloodborne* será una aventura de acción y rol exclusiva de PS4 firmada por Hidetaka Miyazaki, que también dirigió *Demon's Souls* y el primer *Dark Souls*.

BLOODBORNE | PS4 | SONY/FROM SOFTWARE | AVENTURA DE ACCIÓN | 6 DE FEBRERO

La muerte sigue acechando en PS4

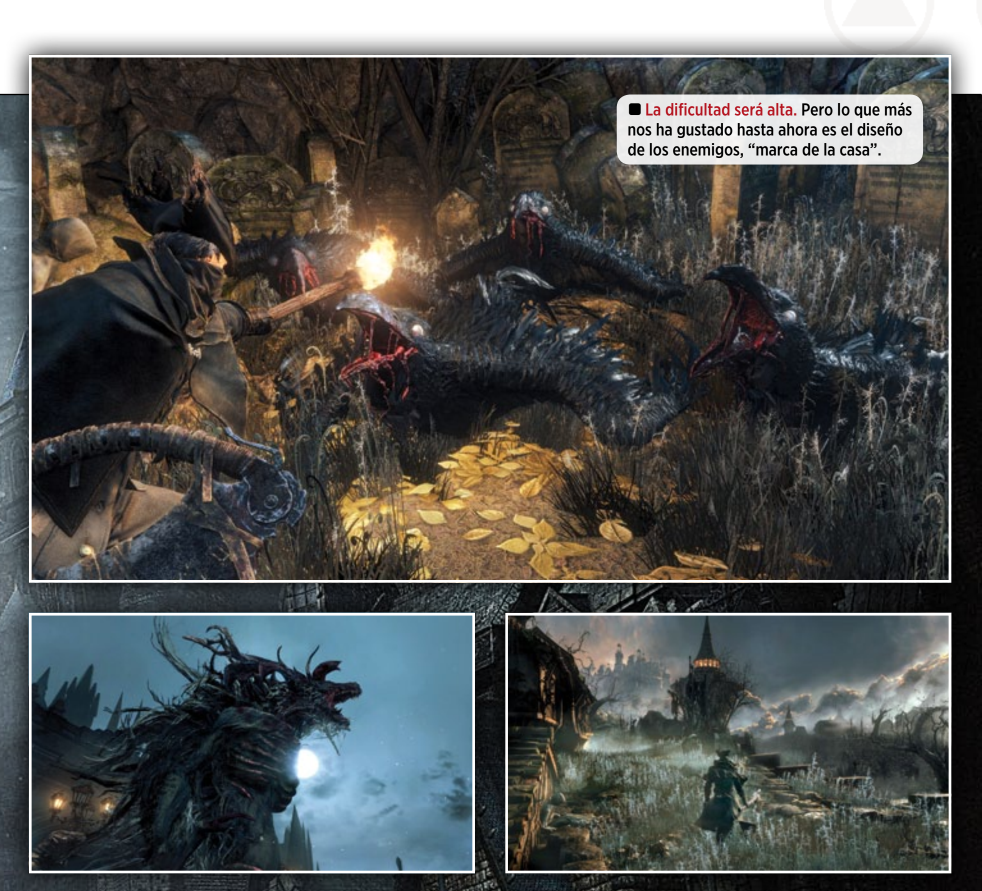
YA HEMOS PROBADO *BLOODBORNE*, LO NUEVO DE FROM. Y SÍ, ES TAN DIFÍCIL COMO LOS *SOULS*.

Después de sorprendernos con *Demon's Souls* y de conquistarnos definitivamente con los dos *Dark Souls*, en From Software van a cambiar de registro... aunque no demasiado. *Bloodborne* presentará una ambientación oscura y una dificultad endiablada igualmente, sí, pero "rascando" en la superficie y habiendo probado la Alpha del juego, hemos encontrado no tan sutiles diferencias. *Bloodborne* abandona la oscura fantasía medieval de la serie *Souls* para sumergirnos en una corrupta ciudad de ambientación victoria libremente interpretada por Hidetaka Miyazaki (el director de este juego y de los *Souls*). Dicha ciudad es Yharnam, un inhóspito lugar que esconde la cura contra la plaga que atenaza a sus habitantes, convirtiéndolos en bestias sedientas de sangre. Nuestro cometido será explorar la ciudad en busca de esa cura mientras sobrevivimos al ataque de las atroces criaturas que allí nos esperan. En la Alpha hemos visto distintos tipos de ciudadanos (o lo que queda de ellos) armados con distintos aperos de labranza, encapuchados con armas de fuego, leprosos enormes que se lanzarán contra nosotros martillo en mano, un gigantesco verdugo, enormes cuervos y perros en avanzado estado de descomposición, licántropos y un jefe final llamado Cleric Beast que, por supuesto, nos mató unas cuantas veces.

Así pues, la dificultad sigue siendo una de las piedras angulares de la última producción de From, pero los combates han cambiado. En *Bloodborne* ya no hay escudos (y posiblemente armaduras tampoco, aunque sí hay varios tipos de atuendo) con lo que la famosa frase "la mejor defensa es un buen ataque" nunca cobró más sentido. Como arma principal tendremos distintos tipos de cuchillas (más o menos rápidas) o elecciones más contundentes (y lentas) como un enorme martillo; y en la mano "del escudo" llevaremos un arma de fuego, que usada en el momento justo puede contrarrestar ciertos ataques enemigos y aturdirlos, aunque rodar para esquivar será nuestra mejor defensa.

Lo que sí conservará *Bloodborne* será el enfoque online de los *Souls*, desde la posibilidad de dejar mensajes o ver "fantasmas" de otros hasta la posibilidad de invadir partidas o ser invadidos. La cosa promete... y mucho.

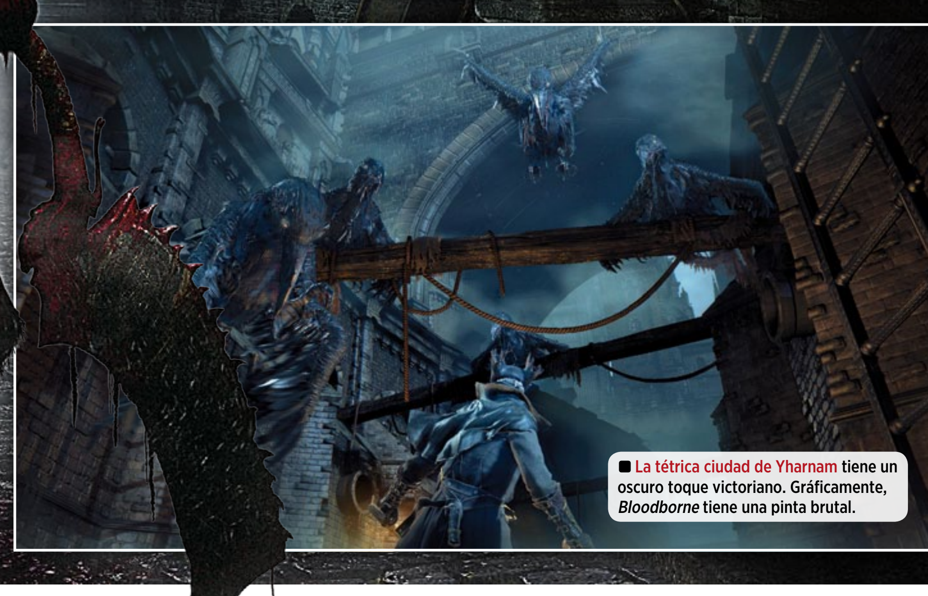




La dificultad será alta. Pero lo que más nos ha gustado hasta ahora es el diseño de los enemigos, “marca de la casa”.



El enfoque de los combates ha cambiado en la medida de que aquí no hay escudos. La mejor defensa es un buen ataque en *Bloodborne.*



La tétrica ciudad de Yharnam tiene un oscuro toque victoriano. Gráficamente, *Bloodborne* tiene una pinta brutal.

EL TERMÓMETRO



SUBEN

VUELVEN LOS MITOS DEL ROL JAPONÉS

El pasado Tokyo Games Show nos ha dejado buenas noticias acerca del regreso de leyendas del rol japonés como *Final Fantasy*, *Dragon Quest* o *Persona*. ¡Que ganas de verlos aquí!

LA VELOCIDAD POR FIN ARRANCA EN PS4

Por fin podemos disfrutar de *DriveClub*, el esperado juego de coches exclusivo de PS4 que ocupa la “pole” de una parrilla que se ampliará en los próximos meses con *Project CARS*, *The Crew*, *F1 2015*...

LAS FERIAS DE JUEGOS EN ESPAÑA

A la feria Madrid Games Week que se celebra los días 17-19 de octubre se suma la prometedora cuarta edición del “Fun & Serious”, que se celebrará en Bilbao del 28 de noviembre al 3 de diciembre y que contará con ilustres como Peter Molyneux, Trip Hawkins o Ray Muzyka.

BAJAN

EL CIERRE DE LAS TIENDAS GAMESTOP

Tras nueve años en España, la famosa cadena de tiendas de videojuegos GameStop cesa su negocio en nuestro país. No se descarta que alguna de sus 103 tiendas sea transferidas a otras empresas y la cadena GAME se hará cargo de ciertos compromisos ya cerrados, como campañas de reserva.

LAS VERSIONES PS3 DE CIERTOS JUEGOS

Ya empezamos a ver serias diferencias en las versiones PS3 de juegos que salen también para PS4. Y no sólo en los gráficos. Títulos como *FIFA 15* o *Sombras de Mordor* presentan recortes en PS3 y nos “invitan” a pasarnos ya a PS4.

EDICIONES ESPECIALES QUE NO LLEGAN AQUÍ

Aunque hemos mejorado bastante con respecto al pasado, sigue habiendo ediciones especiales que no llegan a nuestro país, como la edición coleccionista de *Dragon Age Inquisition* o esta PS4 plateada de *Dragon Quest Heroes* que disfrutarán en Japón.





Un "survival horror" clásico... por entregas

RESIDENT EVIL REVELATIONS 2 | CAPCOM | PS3 / PS4 | PRINCIPIOS 2015

Capcom vuelve a desarrollar un *Resident Evil* nuevo, pero en lugar de "atreverse" con *Resident Evil 7* van a estirar la "rama" *Revelations*, la que se supone que busca recuperar el desarrollo clásico de los "survival horror" de antaño. Y no sólo eso. *Resident Evil Revelations 2* constituirá un verdadero "experimento" para la compañía, ya que tendrá un formato episódico. Constará de 4 capítulos descargables a un precio de 5,99 euros por cada episodio que se lanzarán con una cadencia semanal y que tendrá también una edición física... cuando se hayan estrenado todos los capítulos, claro.
En cuanto al argumento, se situará entre *RE5* y *RE6* y estará protagonizado por Claire Redfield y Moira Burton (la hija de Barry Burton, uno de los integrantes del comando S.T.A.R.S. que llegaron a la mansión Spencer en el primer *RE*). Cada una tiene sus habilidades (por ejemplo, Claire es más hábil con las armas pero Moira lleva un linterna que puede revelar objetos ocultos). Podremos alternar el control de ambas con sólo pulsar un botón (excepto ciertas partes del juego que exigirán jugar con una u otra). Pero lo mejor de todo es que podremos jugar la aventura en cooperativo en la misma consola.
Moira y Claire despertarán en una cárcel abandonada en una remota isla al principio del juego, y pronto conocerán a los nuevos enemigos de este *RE*, llamados los "Afligidos", más fuertes y rápidos que los zombis "normales". En cuanto al desarrollo, estará más cercano a los *RE* clásicos, con puzzles "marca de la casa", no demasiada munición (aunque a nosotros nos sobró bastante en la demo) y uso de hierbas para curarnos. Eso sí, gráficamente no nos impactó mucho. Habrá que esperar hasta principios de 2015 para ver cómo les funciona esta apuesta...

■ *RE Revelations 2* constará de 4 capítulos descargables Cuando hayan salido todos, habrá edición en disco.

■ Manejaremos a Claire Redfield y a Moira Burton de forma alternativa. Se podrá jugar en cooperativo offline.

PROJECT SCISSORS | NUDE MAKER | PS VITA | SIN CONFIRMAR

El asesino de las tijeras resucitará en PS Vita

Los más viejos de lugar seguramente recordarán una veterana serie de terror llamada *Clock Tower*, que nos asustó en PSone allá por 1996 y cuya última aparición tuvo lugar en PS2 con aquel *Clock Tower 3* de 2003 en el que volvimos a sentir muy cerca las enormes e icónicas tijeras que son "marca de la casa". Pues ahora sabemos que el creador original de la serie, Hifumi Kono, está trabajando en una nueva entrega para PS Vita que lleva como nombre un sugerente *Project Scissors*... Y es que las tijeras y el sádico que las empuña volverán a hacer estragos, pero esta vez entre los pasajeros de un crucero de lujo que está a la deriva en mitad del océano. En el proyecto trabajan otros ilustres del terror japonés como Masahiro Ito (creador de muchas criaturas de los *Silent Hill*, entre ellas Pyramid Head) y el director de cine Takashi Shimizu ("Ju-on"), que participa como productor creativo.

PROJECT Scissors

■ El creador de *Clock Tower* prepara una nueva entrega de la saga para PS Vita. Su título provisional alude a las tijeras que portará nuestra némesis en el juego...

PLAYSTATION TV | PS4 / PSVITA | SONY | CONSOLA | 14 DE NOVIEMBRE

Juega en cualquier tele con PS4 gracia a PS TV


■ PS TV será compatible con el Dual Shock 3 y Dual Shock 4.

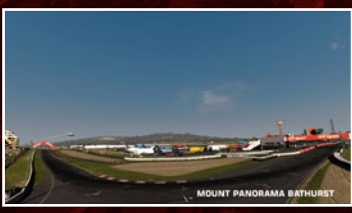
PlayStation TV es una "micro-consola" que tiene las tripas de una PS Vita, se conecta al televisor y puede hacer todo lo que hace Vita, incluido jugar remotamente con PS4. Es decir, aunque PS4 esté en el salón, podremos seguir la partida desde cualquier televisor de la casa al que conectemos PS TV. Además es compatible con todos los juegos de Vita y los clásicos de PSP y PSone. Pues bien, ya se ha confirmado que costará 99,99 € (con tres juegos digitales de Vita) y estará en las tiendas el 14 de noviembre. El mes que viene os daremos más detalles.


■ Slightly Mad Studios sigue trabajando en un simulador que se codeará con *Gran Turismo.*

PROJECT CARS | PS4 | SLIGHTLY MAD STUDIOS | VELOCIDAD | 21 DE NOVIEMBRE

Conducción por parajes conocidos e inéditos

Mientras se acerca el 21 de noviembre, fecha de salida de *Project CARS*, Slightly Mad Studios sigue confirmando cuáles serán los circuitos que el juego incluirá de serie. Los últimos en anunciarse han sido Mount Panorama, Oulton Park, Road America, Azure, Watkins Glen, Glencairn, California Highway y Azure Coast, que se unen a los ocho ya confirmados previamente (Brands Hatch, Silverstone, Monza, Hockenheim, Dubái, Ímola, Zolder y Oschersleben).
Los cinco primeros son circuitos al uso, entre los que destacan Mount Panorama, con su espectacular sacacorchos, y Azure, que en realidad es Mónaco. Los otros se han prodigado poco en juegos de velocidad punteros, salvo Road America, muy presente en la saga *Forza Motorsport* de Xbox. Por su parte, Glencairn es el primero de los circuitos de karts que habrá. No en vano, hay que recordar que el modo Trayectoria del juego nos hará empezar por las categorías más bajas del automovilismo. Finalmente, California Highway y Azure Coast serán dos trazados "de punto a punto", por espectaculares carreteras.
En las próximas semanas, Slightly Mad seguirá anunciando trazados. En YouTube hay muchos vídeos de la comunidad que ha ayudado a testear el juego donde se ven otros circuitos, pero habrá que ver si todos se incluyen de serie o son carne de DLC.



■ Mount Panorama, con su sacacorchos, se ha convertido ya en un habitual del género.



■ El mítico circuito de Mónaco estará presente, aunque bajo el nombre "falso" de Azure.

EN POCAS PALABRAS

RUMOR

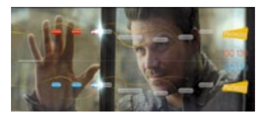
GUERRILLA Y SU HORIZONTE

Ya sabíamos que **los creadores de los *Killzone*** están preparando una **nueva IP**. Pues se han filtrado algunas imágenes de lo que puede ser su **nuevo proyecto (llamado *Horizon*)** en el que la raza humana "retrocede" a su antiguo rol de "cazadores/recolectores" ante el auge de unas criaturas mecánicas que harían las veces de "dinosaurios". Una **"prehistoria postapocalíptica"** que ojalá se confirme.

NUEVOS DATOS

A CANTAR EN PS3... ¡Y PS4!

Sony ya nos ha confirmado el **listado de canciones** que podremos interpretar en ***Singstar Megahits,*** la nueva entrega de este popular "karaoke" que nos permitirá competir con nuestros amigos **en PS3 y en PS4**. Tendrá **30 temas** (de los que 25 serán en castellano): **Dani Martín, La Oreja de Van Gogh, Leiva o Pharrell Williams...** Costará 29,95 euros y podremos usar **un "smartphone" como micrófono** con una app gratuita. Saldrá el **30 de octubre**.



ANUNCIO

MILESTONE VA SOBRE RUEDAS

El estudio italiano **Milestone** ha anunciado una nueva franquicia llamada ***Ride,*** en la que podremos pilotar **más de 100 motos** distribuidas en 4 clases (Superbike, Supersport, Naked y clásicas) en circuitos urbanos, rurales e históricos. Saldrá en **primavera de 2015 para PS3 y PS4.**

LANZAMIENTO

DRIVECLUB Y SU PS4 BLANCA

Si todavía no tienes PS4 y te gusta la velocidad, **Sony** te lo pone fácil con este "bundle" de **DriveClub** que incluye una **PS4 en color blanco** (serás la envidia de tus amigos) de 500 GB y el juego de coches de moda por **449,95 euros. Es exclusivo de GAME.**



ANUNCIO

PS3 Y LOS 40 PRINCIPALES

Bandai Namco le hará la competencia a ***SingStar*** lanzando un videojuego de ***Los 40 Principales***, otro "karaoke competitivo" repleto de opciones en el que cantaremos 40 éxitos de artistas como **Pharell Williams, Auryn, Alejandro Sanz, Coldplay, David Bisbal...** Saldrá en noviembre para PS3.

ANUNCIO

LOS ROLEROS DEL ZODIACO

El estudio francés **Kobojo**, en colaboración con **Hitoshi Sakimoto y Kazushige Nojima** (ambos curtidos en la serie ***Final Fantasy***) están preparando un precioso juego de rol en 2D llamado ***Zodiac*** que se lanzará en **PS Vita el año que viene**. Promete.



NUEVOS DATOS

CUARTO "FUN & SERIOUS"

Ya tenemos confirmados algunos de los grandes nombres propios de la industria que estarán presentes en la cuarta edición del **"Fun & Serious Game Festival"** que se celebrará **en Bilbao del 28 de noviembre al 3 de diciembre**. Ilustres como **Peter Molyneux, Ray Muzyka de BioWare** o el fundador de EA **Trip Hawkins** darán lustre a un evento que gana en importancia cada año.

LANZAMIENTO

MINECRAFT LLEGA A PS4

¡Y en formato físico! Cuando leáis estas líneas ya estará disponible ***Minecraft* para PS4** (aunque no nos ha llegado a tiempo para su análisis). El mes que viene os contaremos cómo se construye este "sandbox" **en PS4.**



¿QUÉ PASA CON...

... Mojang, el estudio responsable de *Minecraft*?

Pues que Microsoft ha comprado el estudio por 2.500 millones de dólares. Pero tranquilos, que aunque hayan fichado por la "competencia" no van a dejar de dar soporte a lo que ya está lanzado (y firmado) para las consolas de Sony. Los fundadores del estudio, con Markus "Notch" Persson a la cabeza, no permanecerán en la compañía.

... *The Crew*?

Lo esperábamos para el mes que viene, pero en Ubisoft han decidido retrasar la salida de este juego de velocidad hasta el 2 de diciembre para pulir cosas.



... PlayStation Home?

Tras 6 años disfrutando de este "mundo virtual" conde podíamos relacionarnos con otros jugadores, Sony confirma que el 31 marzo de 2015 cerrará este servicio también en Europa (al igual que en Japón y EE.UU.). Fue bonito mientras duró.

... el desarrollo del nuevo *Star Wars Battlefront*?

Sabemos que en DICE están contratando gente para el juego y han visitado las localizaciones de las pelis. Esperamos poder enseñaros algo pronto de este bombazo cuya fecha de salida está prevista para el tercer trimestre de 2015.

... el lanzamiento en PS4 de *Tropico 5*?

Lo esperábamos para noviembre, pero su distribuidora en España nos ha confirmado que tendremos que esperar al primer trimestre de 2015 para poder gestionar nuestra república bananera con mucho humor y "mala uva".





DISNEY INFINITY 2.0 | PS4/PS3 | DISNEY INTERACTIVE | AVENTURA | YA DISPONIBLE

¡¡Los superhéroes invaden tu consola!!

Ya está a la venta la nueva edición de *Disney Intinity*, que une a la gran colección de personajes Disney el atractivo de los superhéroes de Marvel.

La segunda entrega de *Disney Infinity* ya está en las tiendas, acompañada de nuevos Play Set y personajes, que se unen a los Play Set ya existentes de distintas películas Disney (desde "Toy Story" a "El Llanero Solitario"). Y es que los personajes que ya tengáis de *Disney Infinity* podrán usarse en esta segunda parte en el modo Toy Box, que como sabéis nos permite crear nuestros propios mundos y compartirlos.

El *Starter Pack Disney Infinity 2.0* incluye el Play Set de Los Vengadores, en el que podréis empezar a jugar desde el primer momento con las tres figuras incluidas, además de dos discos que añaden contenido extra para el Toy Box. Como *Disney Infinity*, esta segunda parte combina los elementos de una aventura de acción de toda la vida, con las figuras físicas (preciosas, por cierto), de manera que para jugar necesitamos una pieza de Set (que es la que incluye el mundo en cuestión) y al menos un personaje compatible con ese mundo. Y si Los Vengadores no os parece suficiente, tranquilos, que se venden por separado otros dos Play Set, el de Spider-Man y Guardianes de la Galaxia (con el set y dos figuras) y podéis completar vuestra colección comprando personajes sueltos, de los tres sets.

La base de juego y las figuras y los Power Disc de *Disney Infinity* son compatibles con *Disney Infinity 2.0* (no así los sets), por lo que Disney ha anunciado que los propietarios de *Disney Infinity* que no deseen comprar el Starter Pack podrán actualizar su juego de manera digital por 24,99 euros a partir del 4 noviembre.

Cada set tiene sus propios personajes y no se pueden mezclar. En el set de Los Vengadores no puede jugar, por ejemplo, Venom.



Si jugamos en el modo de creación Toy Box podemos mezclar a todos los personajes, incluidos los de Disney.



■ **Acción, plataformas y exploración** son la base de la aventura incluida en el set de Los Vengadores, con más de 30 misiones.

Starter Pack

El Starter pack incluye el Play Set Marvel, con el correspondiente set (que permite jugar la aventura de los Vengadores), dos Power Disc y tres figuras Marvel: Iron Man la Viuda Negra y Thor. El precio es de 74,95 euros, tanto en PS3 como en PS4.



Los Power Disc

Colocados sobre la base, los Power Disc añaden funciones al modo Toy Box, como nuevas habilidades para los personajes, artilugios, disfraces, ataques... Se venden en paquetes de 2 y cuestan 4,95 euros. Son válidos los de *Disney Infinity*.



Los nuevos Play Set

■ **Guardianes de la Galaxia.** Por 29,95 euros podemos hacernos con este Play Set que incluye el Set de Guardianes y dos figuras.



■ **Ultimate Spider-Man.** Es el otro Play Set disponible. También cuesta 29,95 euros. El 4 de noviembre se venderá el Play Set de Los Vengadores.



Muchos más héroes

Además de las figuras incluidas en los Play Set, podemos comprar personajes sueltos por 12,95 euros, hasta completar la colección.

■ **Los Vengadores.** Hay 6 figuras compatibles con este Set y saldrán 2 más.

■ **Spider-Man.** 6 figuras componen la colección de Spider-Man... Incluido Nick Furia.





■ **Guardianes de la Galaxia.** Podremos jugar con 7 héroes distintos en este Set De momento, sólo hay 5 disponibles.

Historia de un desencuentro

Daniel Acal
@daniacal

Después de salivar a saco viendo los detallados vídeos que Sega mostró de *Yakuza Zero* en el pasado Tokyo Game Show, dejadme que desahogue aquí mi rabia por no poder disfrutar de la que promete ser la mejor entrega de una saga que me fascina y que no logro explicarme por qué funciona tan mal fuera de Japón.

Resumiéndolo brevemente para los que no conozcáis la saga, *Yakuza* narra la historia de Kiryu Kazuma, un curtido yakuza que vuelve a las calles tras cumplir una condena de 10 años para descubrir que su mejor amigo le ha traicionado y que alguien les ha robado 10 billones de yenes. La trama del primer juego da para una película (de hecho, la hay, dirigida por el gran Takashi Miike) pero sobre todo estableció las bases de una franquicia tan exitosa que ya dado lugar a cinco entregas "numeradas", con una sexta en camino (la precuela "ochentera" *Zero*), una ida de pinza con zombis (*Dead Souls*) y dos "spin-offs" ambientados en el Japón feudal *Kenzan!* (en el periodo Edo) e *Ishin* (en pleno Bakumatsu), aparte de los dos de PSP.

Entre las muchas virtudes que le veo a *Yakuza* destaca su "autenticidad". A distintos niveles. Para empezar, pocos juegos tienen una ambientación tan bien conseguida. El escenario más emblemático de la saga, Kamurocho, es una recreación casi perfecta de Kabukicho, el famoso "barrio rojo" ubicado en Shinjuku (Tokio) que alberga multitud de locales de ocio para adultos (ocio de lo más variopinto) en el que la mafia japonesa tiene mucho que decir. No soy un experto en cultura nipona, pero sí he tenido la inmensa fortuna de pasear por esas calles, con lo que os puedo asegurar que la ambientación está "clavada". Además, el juego incluye algunos de sus establecimientos reales, como la cadena de tiendas Don Quijote, los salones recreativos Club Sega, Kotobuki Pharmacy, los restaurantes Matsuya o izakayas donde te sirven bebidas de marcas reales. Y la autenticidad se mantiene en las tramas, con densas historias apoyadas en larguísimas secuencias de vídeo (*Yakuza 4* tiene más de seis horas de vídeos) en las que participan famosos actores y actrices japoneses. En suma, una superproducción en toda regla que, como es lógico, triunfa en Japón pero que en occidente se ha pegado buenos "castañazos" en las listas de ventas.

Y eso que las intenciones iniciales fueron buenas. Sega lanzó el primer *Yakuza* en occidente sólo 9 meses después de su lanzamiento japonés. Y sabiendo lo que hay en nuestro país, hizo el esfuerzo de traducirlo al castellano. Un esfuerzo que no se tradujo en ventas, ya que en España el primer *Yakuza* apenas vendió 7.500 unidades. Unas cifras pírricas que motivaron que *Yakuza 2* no fuera traducido al castellano, lo que provocó una catástrofe aún mayor: en España vendió unas 2.500 unidades a pesar de estar bastante bien valorado por la crítica.

Llegó el cambio generacional y Sega volvió a apostar por la saga en occidente. *Yakuza 3* en PS3 fue la entrega más vendida fuera de Japón, aunque no logró superar las 400.000 unidades sumando las ventas europeas y americanas. Con *Yakuza 4* y *Dead Souls* volvieron a bajar, agotando la paciencia de Sega, que ya no lanzó *Yakuza 5* fuera de Japón, privándonos de la entrega más ambiciosa... hasta ese momento. Porque *Zero* tiene una pinta brutal.

¿Por qué no gustan los *Yakuza* fuera de Japón? Es un tipo de juego cuyo desarrollo, sin llegar a ofrecer la libertad de un *GTA* o el "encanto" de un *Shenmue*, no me parece que esté muy alejado de los gustos occidentales. Pero en Sega sí han visto como un problema a la hora de exportarlos su marcado "carácter japonés". Eso explicaría la idea de suprimir ciertas situaciones y minijuegos en la versión occidental de *Yakuza 3*, como el mahjong o un concurso de preguntas y respuestas sobre cultura japonesa (además de la posibilidad de regentar las casas de citas). En un juego que tiene tal riqueza en este sentido, no creo que molesten los contenidos "demasiado japoneses". Es más, yo creo que al que se compra esta serie no sólo no le estorban, sino todo lo contrario.

Pero la cruda realidad es que esta serie no funciona fuera de Japón. Aún así, desde mi cándido punto de vista de "fanboy" creo que si lo lanzaran sólo en formato digital traducido al inglés no sería una jugada muy arriesgada y esas ventas, aunque fueran discretas, serían superiores a la de otros "juegos nicho" que sí llegan a occidente y ayudarían a compensar los gastos de producción de un juego de esta envergadura. Pero como bien me apunta un veterano del sector que sabe mucho más de esto que yo: "cada juego es un mundo de derechos de explotación, de porcentajes, de licencias, de costes, de contratos, de estrategias...". Así que no debe ser tan sencillo y si de verdad fuese rentable, supongo que lo harían. La postura oficial de Sega en la actualidad al respecto es: "no comment"... aunque yo no pierdo la esperanza.



CADA NUEVO *YAKUZA* SUPERA AL ANTERIOR. PERO SEGA PARECE HABER PERDIDO LA ESPERANZA DE QUE FUNCIONE EN OCCIDENTE.





Todo cambia, nada permanece

Esta cita, que se atribuye al filósofo griego Heráclito, es aplicable a prácticamente todas las dimensiones de la vida. No sólo nuestra apariencia física o forma de pensar sino que, yo mismo como jugador, en cuestión de unos pocos años he pasado de amar un género a odiarlo y no querer volver a saber nada de él. Y eso sin contar las "modas", que traen y llevan géneros, como el musical o los deportes de riesgo, hasta que ya nadie se acuerda de ellos. Incluso las propias compañías cambian. Tan pronto son capaces de ofrecer, pongamos un ejemplo, uno de los mejores RPG de todos los tiempos, como de perder sus señas de identidad unos cuantos años después y producir bodrios sin alma. Omitiremos nombres para evitar herir sensibilidades...

Pero, a pesar de que todo fluye y nada permanece, hay una cosa que, al menos en nuestro país, rara vez cambia: las listas de ventas. No os podéis hacer una idea de lo que se me encoge el corazón al ver como, año tras año, reaparecen los mismos nombres y sagas en lo más alto. *FIFA*, *Call of Duty* y *Assassin's Creed* son, desde hace varios años, los títulos que siempre, siempre, siempre aparecen en los puestos más altos, tanto en PS3 como en la recién llegada PS4.

Ojo, no me duele que vendan, sino el hecho de que barran casi por completo a la competencia (*Pro Evolution Soccer* o *Battlefield* venden casi una tercera parte que sus rivales directos) y, lo que me apena aún más: casi nunca aparecen nombres nuevos. Si hay alguna variación en ese top, es porque ese año se ha lanzado un nuevo *GTA*, que siempre alcanza cifras impensables para el resto (sólo en PS3, *GTAV* ha vendido prácticamente lo mismo que las últimas entregas de las 3 mencionadas sagas JUNTAS). También se asoman a este selecto club honrosísimas excepciones, como *The Last of Us* y otros títulos que, o bien vienen precedidos por grandes críticas a nivel mundial o por grandes maniobras de marketing (como el caso de *Watch Dogs* y su magistral demo del E3 de 2012), consiguen hacerse en hueco en el ránking de los más vendidos.

Aún con todo, son contadísimos los casos de nuevas IP o propiedades intelectuales que funcionan en el mercado, y ya ni tan siquiera el éxito del pasado sirve para asegurar buenas ventas, como ha sido el caso de *God of War* con su última entrega, *Ascension*. Insisto, no me estoy metiendo ni con ninguna de estas sagas ni con sus seguidores: cada uno tiene sus razones para elegir lo que compra, ya sean modos online duraderos, largas campañas o, simplemente, por poner un ejemplo, que ama el fútbol sobre todas las cosas. A cada uno nos mueven y entretienen cosas distintas y por eso, la elección de compra es algo siempre respetable, sin olvidar que los juegos son caros.

En el fondo, lo que me preocupa es esta polarización de los gustos en torno a unos pocos títulos. Una tendencia que corta, casi de raíz, la posibilidad de ver nuevas propiedades intelectuales o IP con el ritmo que debería, dejando los desarrollos independientes a un lado. No son pocos casos de compañías que han cerrado estudios y anunciado que se van a centrar en menos títulos y de mayor calidad, como Electronic Arts, que por el momento ha echado el freno a sagas como mi amado *Dead Space* y otras, antes anuales, como *Need For Speed*, que ya no tienen ritmo predefinido.

Si esta tendencia sigue, y los estudios cada vez recortan más las posibilidades, no es de extrañar que siempre sigan vendiendo los mismos. Acabará siendo la pescadilla que se muerde la cola. Pero, entonces, imaginad que dentro de unos años *FIFA* o *Call of Duty* ya no conecta con el público y el resto de estudios apenas producen títulos. ¿A qué jugaremos entonces? Porque recordad: todo cambia, nada permanece...

NO ME "DUELE" QUE CIERTOS TÍTULOS VENDAN, SINO QUE BARRAN CASI POR COMPLETO A LA COMPETENCIA

Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM



REGRESOS MUY ESPERADOS... Y SORPRENDENTES

VUELVEN LAS LEYENDAS DEL ROL JAPONÉS



Final Fantasy, Dragon Quest, Kingdom Hearts y otros mitos del rol japonés volverán a nuestras consolas en los próximos meses... aunque quizás no de la forma que esperábamos. Pero eso no tiene por qué ser algo malo.

Hay ganas de disfrutar de un nuevo *Dragon Quest*, ¿verdad? ¿Y de un *Kingdom Hearts*? Pues sabed que muchas sagas roleras japonesas de renombre van a regresar a nuestras consolas. Algunas lo harán con nuevas entregas "canónicas" (como *Final Fantasy XV, Kingdom Hearts III, Persona 5* o *Tales of Zestiria*). Otros serán un "remake HD" con mejoras y extras (es el caso de *Kingdom Hearts 2.5 HD Remix* y *Final Fantasy Type-0 HD*). Y algunos incluso se atreven a cambiar de género, pero sin renunciar al atractivo de la franquicia. Ahí tenemos los combates multitudinarios a lo *Dynasty Warriors de Dragon Quest Heroes* o la lucha de *Persona 4 Arena Ultimax*. Sea como fuere, los grandes nombres propios del rol japonés volverán a pegar con fuerza en los próximos meses.



■ *Dragon Quest Heroes* será un juego de acción a lo *Dynasty Warriors*. No en vano lo desarrolla Omega Force, aunque respetará la iconografía de la serie.

PS4/PS3 | SQUARE ENIX | ACCIÓN | SIN CONFIRMAR



■ Nuestro objetivo será defender el reino de un ejército de monstruos. Ya se han anunciado dos personajes controlables: Act y Meer.

» Dragon Quest Heroes

VUELVE *DRAGON QUEST*, PERO NO COMO LO ESPERÁBAMOS...

En el pasado Tokyo Game Show, Sony presentó en su conferencia y por sorpresa *Dragon Quest Heroes* para PS3 y PS4. Una buena noticia para los fanáticos de una de las franquicias roleras japonesas con más solera, a la que en España recordamos con mucho cariño sobre todo por su octava entrega: *Dragon Quest: El Periplo del Rey Maldito*, uno de los mejores J-RPG que vimos en PS2. Por desgracia, las siguientes entregas de la serie que han sido lanzadas en España (canónicas o no), no lo han hecho en consolas de Sony, con lo que si no habéis tenido Nintendo DS o Wii tendréis una ganas terribles (y lógicas) de echarle el guante a todo lo que suene a *Dragon Quest*... Y eso nos lleva a la segunda parte de este anuncio.

***Dragon Quest Heroes* no será un juego de rol,** sino que su planteamiento estará mucho más cercano a los *Musou*, lo que popularmente conocemos como "estilo *Dynasty Warriors*". Al igual que han hecho con otras franquicias como "El Puño de la Estrella del Norte", "One Piece" o, más recientemente, *The Legend of Zelda*, el estudio Omega Force va a trasladar este concepto al universo *Dragon Quest*, con lo que ya os podéis imaginar lo que nos vamos a encontrar: combates multitudinarios a mansalva que nos dejarán los pulgares para el arrastre... Como deja entrever su subtítulo (que podríamos traducirlo como *El Dragón Oscuro y el Castillo del Árbol Mundial*), la historia tiene que ver con la llegada de un legendario dragón y el súbito ataque de un ejército de monstruos a un reino pacífico. Precisamente uno de los personajes controlables confirmados será Act, el capitán de la guardia del Rey y que será muy diestro en el combate cuerpo a cuerpo. Otro de los personajes que tendremos a nuestra disposición será Meer, una fémina espadachina que por su arma, su atuendo y su actitud, nos ha recordado a Angelo, uno de los protagonistas de *Dragon Quest EPDRM*. Junto a ellos combatirán otros personajes como el corpulento guerrero venido de tierras lejanas Dirk o Julieta, que nos echará una mano con su magia (sus creadores aseguran que la puesta en escena de los hechizos será espectacular). Y no serán los únicos que pelearán en nuestro bando, ya que ser irán presentando más héroes en los próximos meses. Frente a nosotros tendremos hordas y hordas de enemigos con "cerebro de mosquito" (ya sabéis cómo es la IA de los "enemigos rasos" en este tipo de juegos), con el aliciente de que todos serán enemigos conocidos de la saga y diseñados por el genial mangaka Akira Toriyama (creador de "Dragon Ball"), que además está preparando nuevos diseños creados específicamente para este juego. *DQ Heroes* saldrá en exclusiva para PS4 y PS3 en 2015... en Japón. Aún no está confirmado que vayamos a verlo por aquí.

SUS ORÍGENES

La saga *Dragon Quest* es una de las más antiguas. Creada por Enix en 1986 con el objetivo de hacer un RPG accesible al gran público, desde el principio contó con los diseños de Akira Toriyama, la BSO de Koichi Sugiyama y la dirección de Yuji Horii. En las consolas de Sony, las entregas más destacadas son *DQ VII* (en PSone aunque nunca salió aquí) y *DQ VIII* (conocido en España como *El Periplo del Rey Maldito*).





■ Los enemigos serán los clásicos de la saga. Como es habitual en los Musou, no serán muy listos, aunque no faltarán los jefes finales.



■ Gráficamente será espectacular, o eso prometen sus creadores. Ojalá podamos comprobarlo en 2015...



PS3 | SQUARE ENIX | ROL DE ACCIÓN | 5 DE DICIEMBRE

Kingdom Hearts HD 2.5 Remix

VUELVE A DISFRUTAR DE LA **MAGIA** DE DISNEY Y SQUARE ENIX

Hace poco más de un año, Square Enix calmó en parte las ansias de los fanáticos de *KH* con *Kingdom Hearts HD 1.5 Remix*. Decimos "en parte" porque, aunque lo lógico habría sido incluir los dos *Kingdom Hearts* de PS2 (teniendo en cuenta cómo son otros recopilatorios de este tipo), Square Enix optó por "estirar el chicle" y sacarse de la manga dos recopilatorios en vez de uno, "remasterizando" y adaptando también otras entregas "menores" y aprovechando la ocasión para incluir todos los contenidos extra de las versiones *Final Mix*, hasta ahora inéditas en occidente. Pues bien, el segundo de estos recopilatorios es este *Kingdom Hearts 2.5 HD Remix*, que incluirá un total de tres títulos remasterizados en alta definición para que los disfrutemos como se merecen en nuestras PS3.

El primero de esos tres títulos es *Kingdom Hearts II Final Mix*, cuya versión original salió en Japón en 2007 con algunos extras con respecto a la edición "normal" que vimos aquí. La buena noticia es que por primera vez los fans españoles vamos a poder disfrutar de todo este contenido adicional, que va desde nuevas armas hasta secuencia de vídeo extra que enriquecen más la historia. La mala noticia para nosotros es que no lo disfrutaremos con las voces en castellano que tenía el *KHII* que se lanzó aquí. Las razones que esgrimen sus creadores para esta polémica decisión es que no tienen doblado al castellano todo este metraje extra y quedaría "muy raro" que todas las voces estuvieran en castellano menos las de estas nuevas escenas de vídeo. ¿Cómo decís? ¿Que podían haber doblado al castellano todas estas escenas para incluirlas a posteriori? Suponemos que sí, que lo podrían haber hecho. Pero ya no hay nada que hacer. Ya está confirmado que *KHII Final Mix* no llegará doblado al castellano (los textos sí estarán traducidos, en éste y en los otros dos títulos). Además del "filtro HD", el "aspect ratio" original del juego (que era 4:3) se ha adaptado al formato panorámico 16:9 actual. Y la BSO también ha sido mejorada (aproximadamente el 80% ha recibido "refuerzo orquestal" en mayor o menor medida).

El segundo juego incluido en *KH HD 2.5 Remix* es *Kingdom Hearts: Birth by Sleep Final Mix*, que salió en PSP en 2010 y que ahora va a ser adaptado a PS3 con mejoras y añadidos como mayor nivel de detalle para los personajes principales, sonido ambiente adicional y la posibilidad de mover la cámara con el stick derecho. Por desgracia, en esta versión se ha suprimido el componente multijugador que sí tenía el original de PSP. En esta edición sigue existiendo esa Arena de combate, pero la han convertido en una experiencia para un solo jugador. Además, este título recopilatorio incluirá escenas cinemáticas del juego para Nintendo DS *Kingdom Hearts Re: Coded* también remasterizadas en HD que completarán la experiencia. Y como incentivo de reserva, un pin con Mickey y Sora de regalo hasta fin de existencias.

Kingdom Hearts III

PS4 | **SQUARE ENIX** | **ROL DE ACCIÓN** | **SIN CONFIRMAR**

La cercanía de *Kingdom Hearts 2.5 HD Remix* no hace sino recordarnos que en las oficinas que Square Enix tiene en Osaka la tercera entrega sigue cocinándose a fuego lento para PS4. Seguramente por no robarle protagonismo a *Final Fantasy Type-0 HD* y, sobre todo, a *Final Fantasy XV*, el juego de rol más deseado de Square Enix (con permiso de ese ansiado y nunca concretado "remake" de *FFVII*) *KHIII* no tuvo presencia en el Tokyo Game Show. Al menos, de forma directa, porque indirectamente sí generó algunas noticias. Por ejemplo, la compañía confirmó que Tetsuya Nomura cede la dirección de *FFXV* a Hajime Tabata (el responsable de *Type-0*) para poder dedicarse de lleno a otros proyectos. Entre estos "otros proyectos" está seguro *Kingdom Hearts III* que, con *FFXV* ya encarrilado, debería convertirse en una de las prioridades para la compañía. De hecho, han publicado distintas ofertas de empleo solicitando distintos perfiles profesionales para que el regreso de Sora y sus amigos esté a la altura de lo deseado. Se espera que *KHIII* cierre todas las tramas abiertas en las entregas previas.

■ *Kingdom Hearts 2.5 HD Remix* es un recopilatorio que incluye *KH II Final Mix, KH Birth by Sleep Final Mix* y las secuencias de *Re: Coded.* Todo en HD y con trofeos.





■ Las versiones *Final Mix* incluyen material inédito en occidente, aunque *KH II Final Mix* no incluirá el doblaje al castellano de *KHII.*

SUS ORÍGENES

La magia de *Kingdom Hearts* empezó en 2002 en nuestra querida PS2. Tetsuya Nomura dirigió un juego de rol de acción inolvidable, en el que dos gigantes como Disney y Square se dieron la mano para crear un juego mágico. Tanto gustó que ya lleva 10 entregas para distintas plataformas, aunque curiosamente la tercera entrega "canónica" se está haciendo de rogar más años de la cuenta, ¿verdad?







■ Será un juego de rol de acción que fusiona la magia de Disney y la de Square Enix. Vuelven Sora y sus "escuderos" Donald y Goofy.



■ Aún no se sabe qué mundos visitaremos en *KHIII.* ¿Se atreverán a coquetear con Marvel o Star Wars dado que pertenecen a Disney?



En *Type-0* manejaremos hasta 14 personajes Todos pertenecen a la Class Zero.



Será un juego de rol con combates en tiempo real al estilo de los de *Crisis Core.*

PS4 | SQUARE ENIX | ROL | 20 DE MARZO

Aunque se lancé en HD no olvidemos que *Type 0* se desarrolló para PSP.

Final Fantasy Type-0 HD

NOS LO PERDIMOS EN PSP, PERO LO VAMOS A **DISFRUTAR** EN PS4

Una de las muchas decisiones que no hemos entendido de Square Enix a lo largo de su historia fue la idea de no lanzar fuera de Japón *Final Fantasy Type-0*. Vale que, fuera del país del Sol Naciente, PSP no era la consola más popular y que los dos UMD que requería el juego encarecían aún más los costes de producción. Pero las más de 800.000 unidades que vendió el juego en el mercado japonés y el tirón que tiene esta franquicia también en Occidente podría haberles animado a lanzarlo. Pero no fue así y hemos tenido que esperar tres años para poder descubrirlo, en una edición remasterizada para PS4 que sí llegará traducida al castellano. Conocido anteriormente como *FF Agito XIII*, *Type- 0* presenta un sistema de combate que guarda ciertas similitudes con el de *Crisis Core*, permitiendo alternar el control de tres personajes en los combates en tiempo real. Cada uno de los 14 héroes que forman nuestro equipo tendrá sus virtudes y sus defectos y será experto en un determinado tipo de ataque a lo que podremos sumar otros recursos ofensivos como las clásicas invocaciones (no faltarán a la cita ilustres de la saga en este sentido como Odín o Ifrit).

El desarrollo de las misiones será como en el *Type-0* original. Viajaremos por el mundo de Orience cumpliendo misiones principales (que desarrollan la historia) y secundarias, que van desde complicadas cacerías de monstruos hasta tareas alternativas como cuidar de chocobos (no serán los únicas criaturas famosas del universo *Final Fantasy* que aparecen por aquí).

En cuanto al apartado gráfico, parece que todo se mueve con la fluidez deseada y se han añadido nuevas animaciones y efectos gráficos para mejorar la puesta en escena de ataques y hechizos. Pero por mucho "empeño HD" que le pongan, en importantes detalles se nota que es un juego desarrollado originalmente para PSP, como en la simpleza de ciertos escenarios.

Eso sí, *Final Fantasy Type-0* se guarda un as en la manga que es un gran aliciente "extra" para su compra... Ni más ni menos que una demo de *Final Fantasy XV* vendrá "de regalo" en el paquete. Como en los viejos tiempos, ¿verdad?

SUS ORÍGENES

La saga *Final Fantasy* tiene múltiples "spin-offs" y es ahí donde debemos enmarcar a este *Type-0*. Anunciado por primera vez en el E3 de 2006 con el título de *FF Agito XIII* como parte del universo Fabula Nova Crystallis, su desarrollo sufrió muchos cambios hasta salir, 5 años más tarde, con el título de *FF Type-0* y ocupando dos UMD. No salió de Japón... hasta ahora. *Agito* pasó a ser un juego para móviles



Type-0 llegará con textos en castellano y voces en inglés o japonés, como prefiráis.


Final Fantasy XV será un RPG para PS4 que parte de las "cenizas" de *Versus XIII*.

PS4 | SQUARE ENIX | ROL | SIN CONFIRMAR

Los combates prometen ser muy dinámicos, pero sin renunciar a los menús ni al toque estratégico.

» Final Fantasy XV

AUNQUE TUVO UN ARRANQUE DIFÍCIL, LA **NUEVA ENTREGA** "NUMERADA" DE *FINAL FANTASY* VA SOBRE RUEDAS

Otra de las sorpresas que nos tenía preparadas Square Enix en el pasado Tokyo Game Show fue un extenso trailer de *Final Fantasy XV*, que nos presenta a los personajes principales al tiempo que nos muestra algunos de sus escenarios y su particular fauna.

El protagonista de *FFXV* sigue siendo Noctis (ya lo era en *FF Versus XIII*, el juego para PS3 que resultó ser el germen de éste). Noctis es el príncipe del reino de Lucis y encargado de custodiar un poderoso cristal que ha sido robado por una nación rival. Nuestro cometido será recuperarlo y para ello nos embarcaremos en una especie de "road movie" (o esa es la sensación que nos ha dejado el trailer de TGS) junto con otros compañeros como Ignis (chófer y amigo de la infancia de Noctis), Gladiolus Amicitia, el capitán de la guardia Cor Leonis o Prompto Argentum, un fugitivo que usa armas de fuego y que luce un parecido muy sorprendente al de Cloud Strife de *FFVII*. En este sentido, hay que señalar que Tetsuya Nomura, después de fijar las líneas maestras y el diseño de los personajes principales, le ha cedido la batuta de director a Hajime Tabata, responsable también de *FF Type-0 HD*. Tabata ha declarado que su intención es que los conceptos "viaje" y "compañerismo" impregnen cada instante del juego, algo que queda claro en el trailer viendo cómo los protagonistas se desplazan en el descapotable RHS-113 soltando chascarrillos.

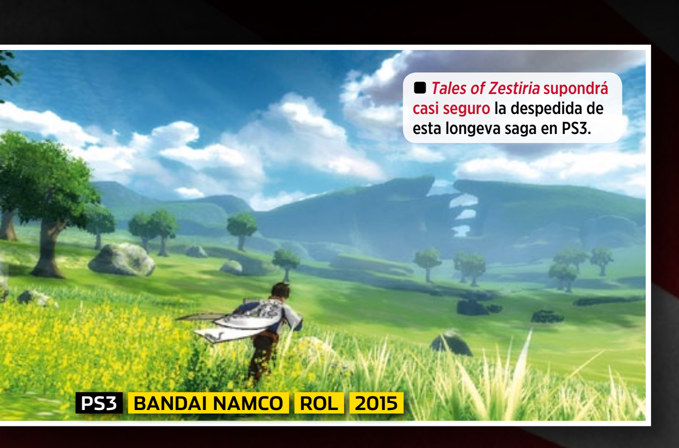
En cuanto al desarrollo, parece que van a apostar por amplios escenarios abiertos (podremos conducir el coche o usar el piloto automático), con ciclo día/noche y combates en tiempo real pero sin renunciar a los típicos menús ni a los toques estratégicos. El juego está ahora mismo al 55% de su desarrollo y aún no tiene fecha de salida confirmada.

VIDEO


Exploraremos bosques, ciudades, cuevas... a bordo del descapotable RHS-113.

SUS ORÍGENES

Esta entrega pertenece ya oficialmente a la "línea canónica" de la saga, aunque en los primeros compases de su desarrollo no gozó de tal estatus. De hecho, este *Final Fantasy XV* para PS4 parte de lo que antes conocíamos como *Final Fantasy Versus XIII* para PS3, una especie de entrega más "oscura" del *XIII*, que con buen tino reconvirtieron a *FFXV*, ya que con las tres entregas que hay de *FFXIII* es suficiente, ¿no?


Tales of Zestiria supondrá casi seguro la despedida de esta longeva saga en PS3.


Ofrecerá el mapeado más grande jamás visto en un Tales of, según sus creadores.

PS3 | BANDAI NAMCO | ROL | 2015

Tales of Zestiria

CELEBRA EL **VIGÉSIMO ANIVERSARIO** DE LA SERIE *TALES OF* COMO SE MERECE





El mismísimo Hideo Baba, responsable último de la serie *Tales of*, confirmó el lanzamiento también en Europa de *Tales of Zestiria*, que servirá para conmemorar el vigésimo aniversario de la serie, que se cumple precisamente en 2015. Y para celebrarlo, nada mejor que lanzar una nueva entrega que, muy probablemente, será también la última que veamos en PS3 después de disfrutar en esta consola de la recopilación HD *Tales of Symphonia Chronicles* y de los dos excelentes *Tales of Xillia*.

El argumento de *Tales of Zestiria* nos sumergirá en una inminente guerra entre el reino de Highland y el imperio de Lowrance, que lucharán por hacerse con la supremacía en el continente de Greenwood. Dicho conflicto atrapará a Alicia, una noble que toma la decisión de convertirse en guerrera y demostrar su valía en el campo de batalla; y a otro valeroso joven llamado Slay. Juntos se embarcarán en una mágica aventura en el mapeado más amplio de toda la saga. En dicho mundo habrá unos misteriosos seres llamados "Tenzoku", invisibles e intangibles pero que al parecer ejercerán una gran influencia sobre el ecosistema global. Y los dragones también tendrán un gran protagonismo en el desarrollo, aunque todavía no sabemos si serán poderosos aliados o letales enemigos... En cuanto al combate, usará un sistema bautizado como "Linear Battle Motion System", pero sus creadores todavía no han detallado cómo funciona en profundidad.

Sí sabemos que, para un juego tan especial, Hideo Baba se ha rodeado de ilustres como Motoi Sakuraba (compositor de las bandas sonoras de múltiples animes y juegos de rol, incluyendo unos cuantos *Tales of*); o los diseñadores de personajes Mutsumi Inoumata, Kousuke Fujishima, Daigo Okumura y Minoru Iwamoto (que además ejercerá como director de arte del juego). Un elenco realmente especial que los fans de la saga seguro que sabrán apreciar y que se completa con el trabajo de famosos actores japoneses como Ryouhei Kimura y Ai Kayano, que prestarán su voz a los dos protagonistas.

Tales of Zestiria saldrá en Japón el próximo 22 de enero y lo veremos en España en algún momento de 2015 (aún no hay fecha confirmada). Tampoco os podemos asegurar que vaya a llegar traducido, aunque suponemos que sí.

SUS ORÍGENES

Tales of es una longeva saga de rol que cuenta con más de 15 títulos sin contar "remakes", "ports" ni secuelas. Cada entrega destaca por tener un subtítulo que define su esencia. Los dos *Tales of Xillia* y el recopilatorio HD *Tales of Symphonia Chronicles* para PS3 son las tres últimas entregas aparecidas en una consola de Sony. Y todas ellos son juegos más que notables. Y la fiebre por los *Tales of* no termina.

Tales of Hearts R

PS VITA | BANDAI NAMCO | ROL | 14 DE NOVIEMBRE

El rol es uno de los pocos géneros que gozan de buena salud en PS Vita y a ello va a contribuir este *Tales of Hearts R*, un "remake" de *Tales of Hearts* que salió en 2008 en exclusiva (hasta ahora) para Nintendo DS. Como podréis suponer, nuestra versión será muy superior, incorporando mejoras como gráficos completamente en 3D e interesantes añadidos como voces (por supuesto en japonés, nada de en castellano), dos nuevos personajes y nuevos eventos y misiones que alargarán la vida útil del juego. Al menos sí llegará con textos en castellano, que es condición "sine qua non" para que logre alcanzar unas buenas cifras de ventas en nuestro país.



El apartado técnico será superior al del *Tales of Hearts* original de Nintendo DS.



PS4/PS3 | **ATLUS** | **ROL** | **SIN CONFIRMAR**

Persona 5 será un original juego de rol que saldrá en Japón en 2015 para PS4 y PS3.



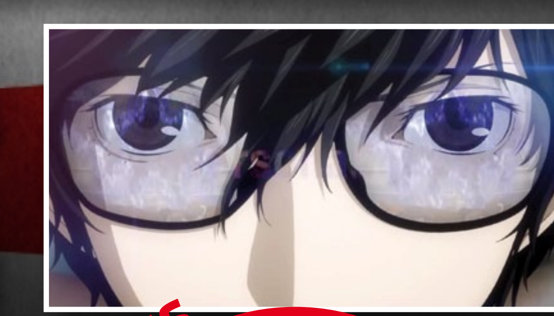
Los protagonistas son estudiantes capaces de invocar facetas de su psique llamadas "Persona".



Persona 5

TRAS ALGUNAS REEDICIONES Y "SPIN-OFFS", POR FIN VEREMOS UNA **NUEVA ENTREGA** DE ESTA ORIGINAL SAGA.

Atlus aprovechó la conferencia de Sony en el pasado Tokyo Game Show para mostrarnos un escueto y no muy revelador trailer de su *Persona 5*. Ya sabéis que estos originales RPG suelen tener una parte "social" en la que asumimos el papel de un estudiante nipón por el día, mientras que por la noche salvamos el mundo con un planteamiento 100% rolero. Pocos detalles de la trama de *Persona 5* han trascendido, pero sí sabemos que se mantendrá este enfoque y la ambientación "escolar". Sus creadores afirman que van a hacer algo más "grande" que en juegos anteriores en términos de mapeado. Y si tenemos en cuenta que parte del trailer transcurre en el metro de Tokio y que la parte final del mismo tiene lugar en el mítico cruce de Shibuya (o al menos es un escenario que se inspira en él), nuestro "salivómetro" se dispara hacia lo más alto. Mientras tanto, sus creadores no sueltan prenda al respecto, limitándose a afirmar que en el trailer está presente "la estética y la esencia del juego". Tan poco han enseñado del juego propiamente dicho que su director, Katsura Hashino, ha pedido "perdón" a los fans por no poder revelar ningún detalle más de *Persona 5*... de momento. Pero nosotros confiamos en Hashino teniendo en cuenta que también dirigió las últimas entregas "canónicas" de la saga , en las que hizo un buen trabajo. Además, para *Persona 5* se ha rodeado de sus colaboradores habituales, desde Shigenori Soejima (diseñador de personajes) hasta Shoji Meguro (compositor habitual de las bandas sonoras de la saga). En cuanto al apartado técnico, en el trailer no se muestra ningún de "gameplay", pero sabemos que utilizará un motor gráfico nuevo. Anunciado inicialmente para estas Navidades, al final se retrasa a 2015 pero saldrá también en PS4, además de para PS3. No se ha confirmado su salida en Europa, pero confiamos en verlo ya que los últimos *Persona* sí escaparon de las fronteras niponas.



SUS ORÍGENES

La saga *Persona* nació como un "spin-off" de la serie rolera de Atlus *Shin Megami Tensei*, pero su enfoque gustó tanto que se ha convertido en una saga con entidad propia que incluso tiene sus propios "spin-offs". Los *Persona* siempre han estado ligados a las consolas de Sony desde sus inicios con aquel *Revelations* para PSone que no vimos aquí. La saga se popularizó en España en PS2 a partir de *Persona 3*.

Persona 4 Arena Ultimax

PS3 | **ATLUS** | **LUCHA** | **NOVIEMBRE**

Sega nos traerá a Europa *Persona 4 Arena Ultimax*, secuela de *Persona 4 Arena* en el que personajes conocidos de *Persona 3* y *Persona 4* formarán equipo para competir en el torneo P-1 Climax, en una serie de combates en los que deberán vencer antes de que llegue el fin del mundo y descubrir quién se oculta tras el torneo. Al elenco de personajes original se unen caras nuevas, entre las que no faltarán Junpei Iori, Yukari Takeba o Rise Kujikawa. Todos estos personajes tienen su propio modo Historia y el sistema de control ha sido mejorado, logrando que los combates tengan una mayor profundidad. El mes que viene lo veremos por aquí.



Personajes de *Persona 3* y *Persona 4* participarán en un singular juego de lucha.



LA GUERRA MÁS REAL SE LUCHA EN EL **FUTURO**

CALL OF DUTY ADVANCED WARFARE

PS4/PS3 | SLEDGEHAMMER/ACTIVISION | SHOOT'EM UP | 4 DE NOVIEMBRE

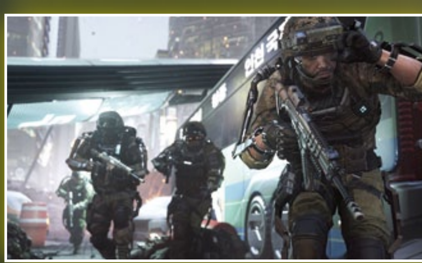
Sledgehammer Games, el equipo formado por Glen Schofield y Michael Condrey, ha desarrollado el primer *Call of Duty* enfocado a la nueva generación. *Advanced Warfare* tiene un nuevo motor gráfico, un desarrollo de tres años y una ambientación innovadora.

Después de las duras críticas que recibió el año pasado *Call of Duty Ghosts*, Activision se ha puesto las pilas para no permitir que su saga estrella de FPS pierda empuje. Para ello ha instaurado un ciclo de tres años de desarrollo (uno más que hasta ahora) y ha puesto *Call of Duty* en manos de tres estudios: Infinity Ward, Treyarch y los responsables de *Advanced Warfare*, Sledgehammer Games. Este equipo, que ya había participado en *Modern Warfare 3* y que inició un proyecto de la saga en tercera persona (cancelado) ha querido estar a la altura del proyecto, con un nuevo motor gráfico y un juego que se apoya en los pilares de la saga: verosimilitud, espectacularidad y un multijugador (cooperativo y versus) infinito.
Pero también han impreso su personalidad, de ahí que este sea el primer *Call of Duty* futurista (han contado con el asesoramiento de la NASA, el M.I.T. y la universidad de Berkeley) y en el que participa un actor de tanto prestigio como Kevin Spacey; porque la narrativa es clave en *Advanced Warfare*. El resultado, por lo que hemos visto, es muy prometedor, y podremos comprobarlo en PS4 y PS3 (a cargo de otro estudio) el próximo 4 de noviembre.



■ Espectacular y creíble, es el primer juego de la saga desarrollado específicamente para la nueva generación de consolas.





CAMPAÑA
ADVANCED WARFARE

■ El soldado Mitchell es el protagonista exclusivo de la campaña del nuevo *CoD*.

Nos trasladamos 50 años en el futuro para seguir viviendo un conflicto bélico realista.

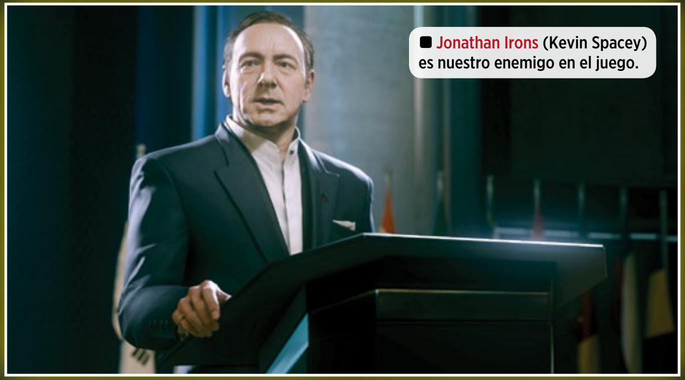
Aunque parezca una decisión difícil, la saga necesitaba un cambio para "recuperar" la importancia de la campaña para un jugador. En este caso, avanzamos 50 años en el futuro y nos metemos en la piel del soldado Mitchell, que comienza el juego como miembro de los Marines de los EE.UU. Es la primera vez en la saga en que sólo hay un protagonista, y también es la primera vez que su equipo (el exoesqueleto) es tan importante como sus habilidades. Gracias a esta armadura futurista podemos sumergirnos en unas batallas verosímiles, en las que nos cruzamos con drones, rifles de pulsos y la tecnología más avanzada al servicio de la destrucción. Nuestro enemigo en *Advanced Warfare* ya no es ningún país, sino la Corporación Militar Privada Atlas, que se encuentra bajo el mando de un megalómano, Jonathan Irons, interpretado por Kevin Spacey. A lo largo del juego Mitchell pasa de los marines a la PMC Atlas y después a luchar contra ella en las filas de un equipo internacional de Tier 1. Los vehículos juegan un papel muy importante en el desarrollo (que será el más largo de las últimas entregas). Podemos controlar de 6 a 8 máquinas con libertad (nada de escenarios sobre raíles) entre las que se incluyen una moto planeadora, un tanque, un avión, un todoterreno Pitbull y una armadura tipo "mecha". Se trata de cambiar el ritmo de juego para que nunca deje de sorprendernos y por eso también hemos visto zonas de infiltración (aprovechando la función de camuflaje óptico del exoesqueleto) o combates en plena autopista contra las fuerzas de los rebeldes KVA en Lagos, Nigeria.

Al terminar cada nivel de la campaña recibimos puntos para añadir pequeñas modificaciones a nuestro exoesqueleto.

Al finalizar cada nivel podemos acumular puntos, que nos sirven para mejorar nuestra armadura y, si queremos conseguir el máximo nivel, tendremos que pasarnos el juego dos veces, al menos. Esa no es la única novedad, sino que junto a los escenarios "dirigidos" más tradicionales, nos vamos a encontrar otros niveles más abiertos, con una configuración que según sus creadores es un "sandbox lineal". Aún hay más novedades, como la variedad de localizaciones: San Francisco, Nigeria, Iraq, Seúl, Europa del este... O la integración de la información en pantalla como si fuera parte de un dispositivo de realidad aumentada. Sledgehammer Games nos ha asegurado que es una historia emocionante y creíble, interpretada por los mejores.



■ El ritmo de la campaña es similar al de una superproducción de cine.



■ Jonathan Irons (Kevin Spacey) es nuestro enemigo en el juego.

MULTIJUGADOR ADVANCED WARFARE

Aunque la campaña ha recuperado su importancia, el plato fuerte del próximo *Call of Duty* seguirá siendo su inmenso multijugador online.

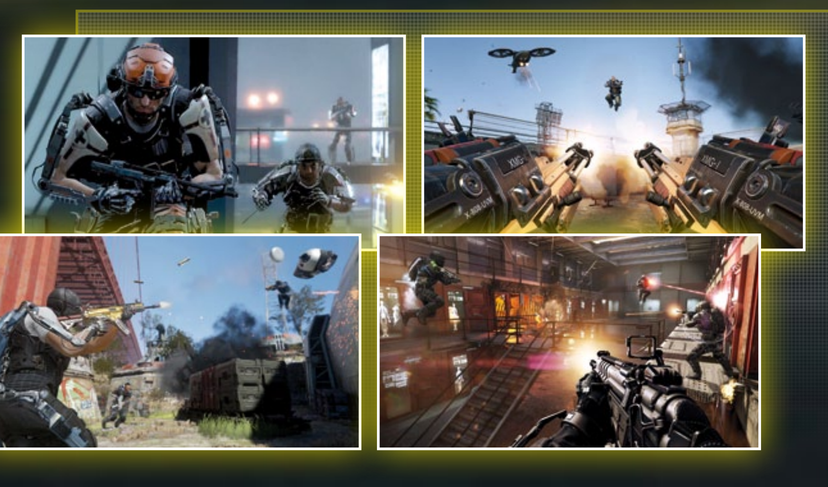
Personalización

Podemos escoger nuestro aspecto exterior con nueve categorías de equipo (desde el casco a las botas) además de escoger el sexo y el rostro. Después, nuestras armas y ventajas por racha (en este caso por puntos y no por número de bajas) se ajustan mediante una tarjeta pick 13, similar a la que habíamos visto en *Black Ops II:* tenemos 13 espacios para colocar armas principales y secundarias, perks, accesorios... según como sea nuestro estilo de juego (francotirador, runner and gunner, cuerpo a cuerpo). También regresa el editor de emblemas (que vimos en *Black Ops* por primera vez) para colocar en nuestra tarjeta de jugador y hacer que los demás miembros de nuestra partida "admiren" nuestra capacidad artística.



La personalización y el sistema Pick 13 permite diseñar soldados únicos.

»



Nuevos modos

Por el momento conocemos 10 modos multijugador de *Advanced Warfare*, aunque el número podría aumentar en el juego final. A los juegos tradicionales como Team Deathmatch, Kill confirmed (que fue novedad en *Modern Warfare 3*), Domination o Capture the flag, hay que añadir dos incorporaciones muy interesantes. Por un lado tenemos Momentum, en que los dos equipos tienen que dominar una serie de zonas. Partiendo desde el centro del mapa van mejorando su impulso, de manera que cada vez es más fácil. Y por otro, Uplink es una especie de fútbol americano en que debemos marcar en una portería virtual con un dron satélite; pero el jugador que lo lleva no puede disparar, así que necesita la asistencia del resto de su equipo.

Mapas

El juego contará con 13 mapas multijugador (14 en la edición de coleccionista) basados en las localizaciones del modo campaña. Riot está ambientado en una prisión iraquí, donde aún funcionan los sistemas de detección; Ascend (en una plataforma de lanzamiento) cuenta con una torreta de defensa automática; Defender cambia con un evento en forma de ola gigante. También tenemos Biolab, en la nieve, Greenband, Recovery o Retreat, en un resort en China...



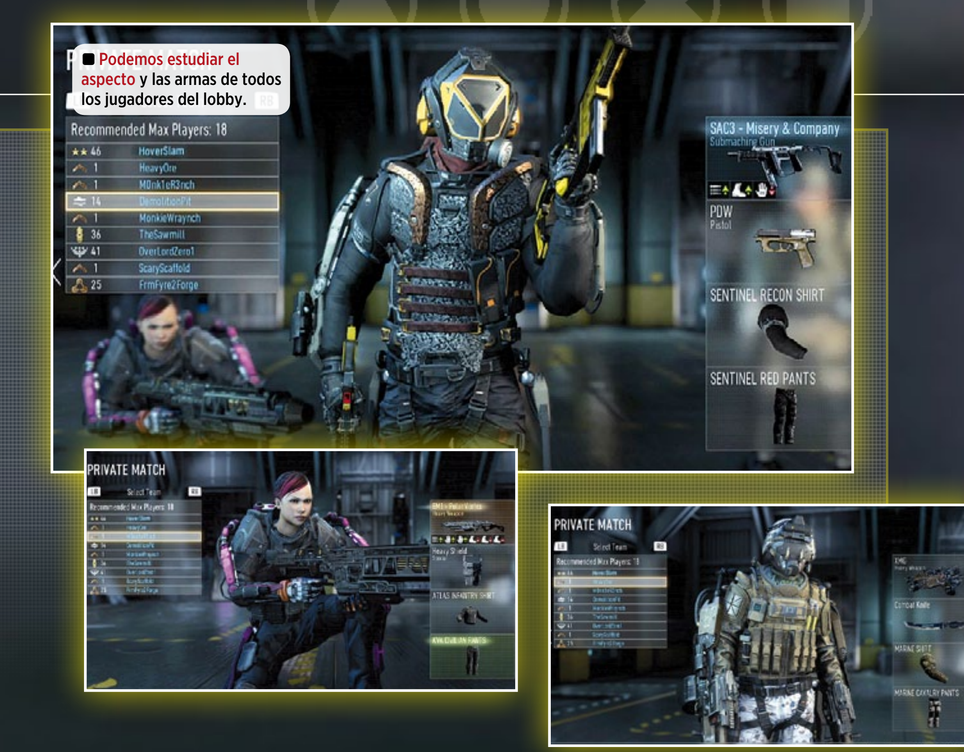




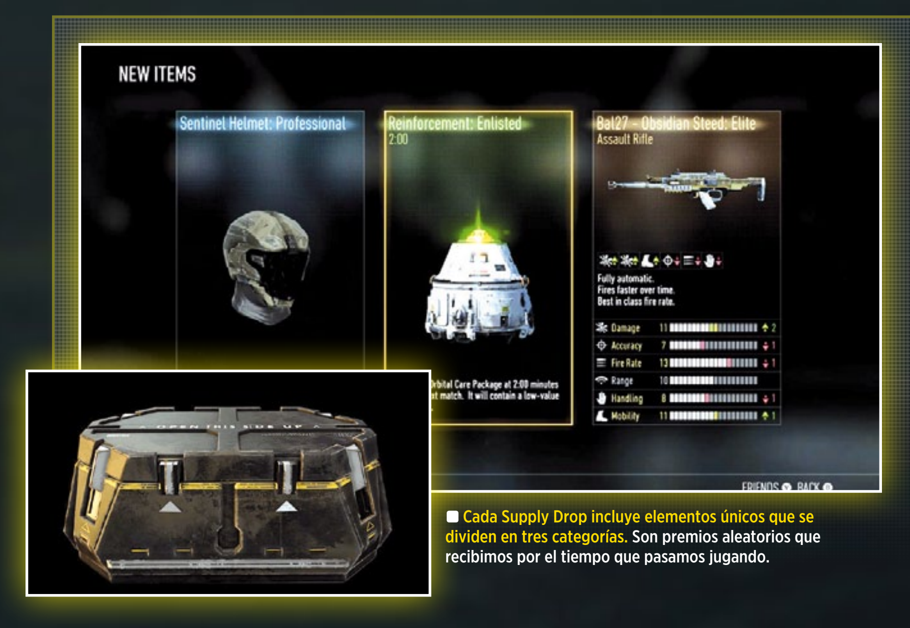
Los 13 mapas multijugador cuentan con eventos únicos, trampas y un diseño más vertical, tanto en los exteriores como en el combate interior.

Lobby virtual

Con tantas opciones de personalización es normal que queramos "alardear" de nuestro aspecto entre partidas. Para ello contamos con este lobby virtual, en que podemos ver la apariencia (y el armamento) de todos los jugadores de la sala de espera. Además de poder elegir sexo, raza y unos cuantos rostros, cada soldado es único gracias a la cantidad de uniformes y exoesqueletos disponibles. También podemos comunicarnos a través del chat, lo que resulta bastante útil, ya que podemos elegir un compañero para las rachas cooperativas. Es decir, si alcanzamos unos puntos y desplegamos un pájaro de guerra, podemos pedir a otro jugador que monte con nosotros y haga de artillero o marque los objetivos. El trabajo en equipo se ve recompensado ampliamente.



Podemos estudiar el aspecto y las armas de todos los jugadores del lobby.



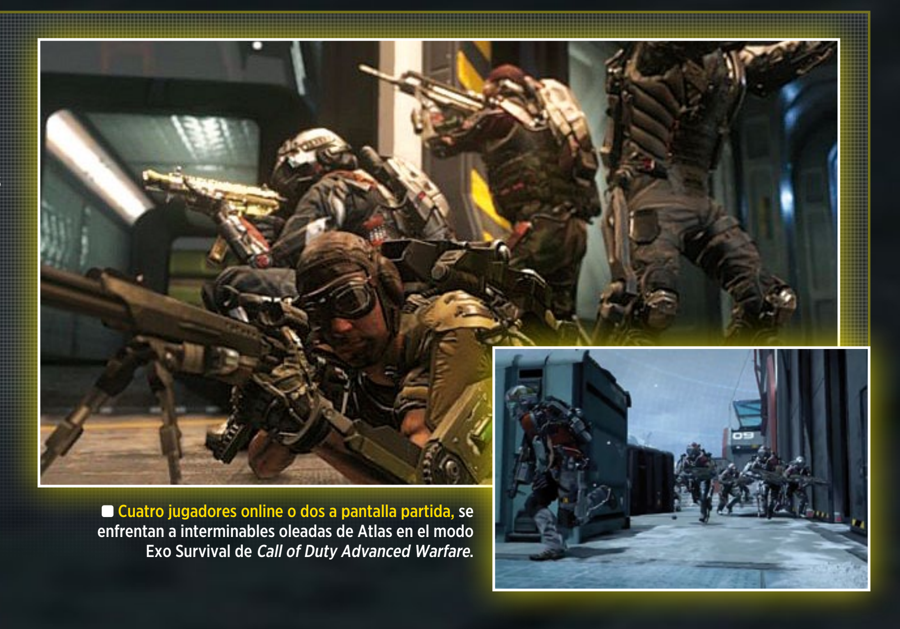
Cada Supply Drop incluye elementos únicos que se dividen en tres categorías. Son premios aleatorios que recibimos por el tiempo que pasamos jugando.

Supply Drops

Estos paquetes de ayuda se reciben al terminar las partidas del modo multijugador. Se trata de premios aleatorios que se otorgan por tiempo jugado (da igual nuestro nivel, para beneficiar a los menos expertos) y que contienen tres objetos únicos: profesional, con elementos visuales; alistado, con mejoras que podemos utilizar en el juego; y élite, con armas únicas que no se pueden conseguir de ninguna otra manera. En el momento en que el juego se ponga a la venta, el próximo 4 de noviembre, ya existirán miles de armas únicas en el catálogo de estas "supply drops" e irán aumentando progresivamente. Si no nos convence lo que nos ha tocado, siempre podemos conservar nuestra equipación básica, conseguida a través del sistema Pick 13, que os hemos explicado con anterioridad.

Cooperativo

El modo cooperativo se llama Exo Survival. Se trata de un sistema de juego por oleadas para 4 jugadores simultáneos (dos a pantalla partida) que se desarrolla en los mismos escenarios del multijugador. Estos niveles están limitados por una cúpula, que sus desarrolladores han comparado con la cúpula del trueno de *Mad Max*, y nos someten al asalto de drones, grupos de soldados, tropas acorazadas... Podemos desbloquear nuevo equipo y, como principal novedad, salvar la partida, para conseguir mayor profundidad de juego y sensación de progreso. Según el productor del juego, Glen Schofield, se trata de un modo enorme, que contiene momentos emocionantes y es un entrenamiento perfecto antes de sumergirnos en los modos competitivos. Ha mejorado todo lo que se vio en *Modern Warfare 3*.



Cuatro jugadores online o dos a pantalla partida, se enfrentan a interminables oleadas de Atlas en el modo Exo Survival de *Call of Duty Advanced Warfare.*



JUEGOS, MEJORAS Y **CONTENIDO EXCLUSIVO** EN LA NEXT GEN...

¡¡¡MEJOR EN PS4!!!

Además de una calidad gráfica muy superior, PS4 pone a nuestro alcance un montón de funciones, juegos y contenidos exclusivos que no están disponibles en otras consolas y que logran que la experiencia de jugar con PS4 sea redonda. Pasemos revista a las mejoras de PS4.

FUNCIONES EXCLUSIVAS

PS4 nos ofrece algunas características únicas frente a otras consolas, que la convierten en una máquina versátil y con muchas posibilidades, tanto actuales como de cara al futuro.

Un sistema de nuestros días

PS4 es probablemente la consola más elegante de las actuales, además de ser ligera y llevar integrada la fuente de alimentación, que es una comodidad de esas que sólo echas en falta cuando no la tienes. Su configuración es sencillísima, tanto al conectarla a la tele como para acceder a Internet y disfrutar de todas las ventajas de PS Store y no olvidemos que ofrece la ventaja de actualizaciones en segundo plano y la posibilidad de instalar el juego al mismo tiempo que lo disfrutas, con lo que se acabaron las esperas frente a una barra de progreso. Se pueden cargar los mandos con la consola apagada y pronto contará con un dispositivo de realidad virtual: Project Morpheus.

Calidad gráfica a prueba de bombas

Uno de los aspectos que más se nota al jugar con PS4 es la resolución de sus juegos. Prácticamente todos los juegos se muestran al 1080 p, lo que se traduce en una notable mejoría respecto a PS3, igual que los 60 fps, que logran que los juegos vayan más rápidos y fluidos. Pero además, los 1080 p son más fáciles de lograr en PS4 que en Xbox One, donde lo habitual es que los juegos luzcan a 900 p.

El juego remoto: juega a PS4 en PS Vita

Otra ventaja de PS4 frente a PS3 y Xbox One es la posibilidad de usar una PS Vita como "pantalla" extra. Activando el juego remoto (que funciona con todos los juegos, menos los que necesiten periféricos extra) podremos manejar PS4 desde PS Vita. Eso implica tanto continuar la partida si tenemos que dejar libre la tele, como movernos por los menús, activar descargas, consultar los mensajes de nuestros amigos. Y cuando el 14 de noviembre se ponga a la venta PlayStation TV, podremos jugar en otra tele de la casa (donde conectemos PS TV), aunque nuestra PS4 esté, por ejemplo, en el salón.



El botón Share: comparte tus partidas

Gracias a PS4 podemos grabar vídeos de nuestras partidas o retransmitirlas en streaming y capturar pantallazos. Además, podemos editarlos y compartirlos en distintas redes de un modo mucho más sencillo que en Xbox One.

Dualshock 4: más control que nunca

El mando de PS4 también integra elementos únicos, como su barra de luz (que ayuda a la localización del mando combinado con PlayStation Eye) o el panel táctil que cada vez se utiliza más y mejor por parte de los desarrolladores (en *Minecraft*, por ejemplo, nos movemos por los menús más cómodamente). Además, el altavoz ayuda a que la experiencia de juego sea más inmersiva y la entrada de auriculares facilita el uso de headsets.

CONTENIDOS EXCLUSIVOS

Gracias a acuerdos de PlayStation con distintas compañías, hay un montón de juegos que salen para varias consolas, pero que ofrecen contenido exclusivo para PS4. Vamos a hacer un repaso rápido.



PS4/PS3 SANDBOX UBISOFT 18 DE NOVIEMBRE

Far Cry 4

Sólo las versiones de PS3 y PS4 de este esperada aventura ofrecerán "Llaves de Kyrat". Habrá 10 de estas llaves que nos permitirán invitar a otros tantos amigos a jugar en modo cooperativo, aunque nuestros amigos no tengan *Far Cry 4*. Durante dos horas, podremos dedicarnos a explorar libremente Kyrat, recopilar recursos, atacar puestos enemigos...



PS4 ACCIÓN DEEP SILVER PRIMAVERA

Dead Island 2

Aunque nos toca esperar al año que viene para disfrutar de este desternillante juego de acción, la espera se hace más ligera sabiendo que los usuarios de PS4 dispondremos durante 30 días de una beta exclusiva y un personaje extra. No vemos el momento de recorrer Los Ángeles a nuestro antojo despachurrando zombis en compañía de 7 amigos más...



PS4 AVENTURA WARNER FEBRERO 2015

Batman Arkham Knight

El estreno del Caballero Oscuro en PS4 llegará acompañado por una misión exclusiva, "La Pesadilla del Espantapájaros", en la que deberemos enfrentarnos a la famosa toxina de este villano y vernos la cara con su versión gigante. Amén de hacer frente a nuestros peores miedos...



PS4/PS3 AVENTURA WARNER YA DISPONIBLE

La Tierra Media: Sombras de Mordor

Sólo los que hayan reservado *Sombras de Mordor* en PS3 o PS4 disfrutarán de contenido exclusivo. Además del personaje Ranger Oscuro y sus misiones, en PS4 podremos jugar las misiones de la Legion Edition, donde nos aguardan dos grupos de cazadores de élite de Sauron: Buscadores de sangre y Quemadores de carne.



PS4/PS3 AVENTURA UBISOFT YA DISPONIBLE

Watch Dogs

El juego que más dio de qué hablar esta primavera se lanzó con más de 60 minutos extra para PlayStation, gracias a cuatro misiones exclusivas, además de una habilidad superior y el traje de hacker de color blanco.



PS4/PS3 ACCIÓN EA YA DISPONIBLE

Plants vs Zombies Garden Warfare

Aunque se lanzó con un poco de retraso respecto a Xbox One, este divertido juego de acción multijugador llegó a nuestras PlayStation cargadito de contenido exclusivo, con mapas, personajes y opciones de personalización inspirados en mitos de Play como *Sly*, *Ratchet & Clank* o *Fat Princess*. Y sin perder el humor propio de la saga.



PS4/PS3 SHOOT'EM UP ACTIVISION YA DISPONIBLE

Destiny

Este genial juego de acción llegó cargadito de contenido exclusivo PlayStation, como la misión cooperativa en Marte Dust Palace Strike (con un nuevo tipo de enemigo), el Mapa competitivo multijugador Exodus Blue, 3 armaduras (una para cada tipo de guardián), 2 armas y 3 naves.



PS4/PS3 AVENTURA WARNER YA DISPONIBLE

Metal Gear Solid V: Ground Zeroes

Este aperitivo antes de *MGSV: The Phantom Pain* también se estrenó en las consolas PlayStation con material exclusivo. Se trata de la misión Deja Vu, que incluía detalles y elementos de los *Metal Gear* originales, exclusivos de PlayStation.



PS4/PS3 ACCIÓN BLIZZARD YA DISPONIBLE

Diablo III: Reaper of Souls Ultimate Evil Edition

El genial juego de rol y acción también llegó a PS4 cargado de contenido exclusivo, como un Nephalem Rift inspirado en *The Last of Us*. Se trata de una mazmorra con elementos aleatorios, esporas y los infectados de *TLOU*. Además, directos desde *Shadow of The Colossus* disponemos de aspectos y armaduras inspirados en los emblemáticos colosos del juego.

JUEGOS EXCLUSIVOS

Además de los juegos multiplataforma que nos llegan con mejoras a PS4, también tenemos un puñado de juegos que sólo podremos disfrutar los que tengamos la nueva consola de Sony. Aquí tenéis los que nos llegarán próximamente, pero hay más de cara a mediados de 2015...



DRIVECLUB

PS4 | **VELOCIDAD** | **EVOLUTION** | **YA DISPONIBLE**

Se ha convertido en la bandera de la velocidad en PS4 gracias a su excelente recreación de los coches, sus espectaculares circuitos y, sobre todo, sus grandes posibilidades "sociales", que nos permiten crear clubes con amigos. Tiene una versión gratis para miembros de PlayStation Plus.



The Order 1886

PS4 | **ACCIÓN** | **READY AT DAWN** | **20 DE FEBRERO**

En el Londres victoriano se libra una batalla entre caballeros de una antigua orden con raíces en las leyendas del Rey Arturo y extraños seres sobrenaturales. Sólo los usuarios de PS4 podrán hacer frente a esta extraña amenazada mientras disfrutan de una ambientación única.



BloodBorne

PS4 | **ROL** | **FROM SOFTWARE** | **6 DE FEBRERO**

Si buscas juegos difíciles, no te pierdas lo último de From Software. Sólo un 3,2% de los jugadores completó la demo del heredero espiritual de *Dark Souls* en el Tokyo Game Show. Gótica ambientación y oscura historia para uno de los exclusivos de PS4 que esperamos con más ganas.



LittleBigPlanet 3

PS4/PS3 | **PLATAFORMAS** | **SUMO DIGITAL** | **19 DE NOVIEMBRE**

El concepto juega, crea y comparte que ha sido la base de toda la saga, se expande en PS4 con una oferta de creación mucho más profunda y asequible gracias al panel táctil del Dual Shock 4. Además, habrá tres nuevos personajes con habilidades únicas acompañando a sackboy.



SingStar Megahits

PS4/PS3 | **SOCIAL** | **SONY** | **30 DE OCTUBRE**

El famoso karaoke llega a PS4 con una edición que incluye 30 temas, 25 de artistas españoles. Por primera vez, una aplicación gratuita nos permitirá convertir nuestro smartphone en un micro y los usuarios de PS4 podrán compartir sus vídeos en Twitter y Facebook al instante.



Until Dawn

PS4 | **AVENTURA** | **SUPERMASSIVE GAMES** | **2015**

Empezó siendo una aventura de terror en perspectiva subjetiva para PS3. Ahora es un juego exclusivo para PS4, rehecho de cero y en tercera persona, para dar más miedo... Y es que estar en la piel de ocho amigos encerrados en una cabaña con un asesino promete ser aterrador.

CONCURSO DISNEY INFINITY 2.0

Los súper héroes de Marvel traen todo su poder al nuevo Disney Infinity 2.0. ¿Quieres probarlo? ¡Participa en nuestro concurso y llévatelos a casa!











REGALAMOS

- Una **consola**
- Un **Starter Pack** de **Disney Infinity 2.0: Marvel Super Heroes**

MARVEL SUPER HEROES

¿CÓMO PARTICIPAR?

1. Regístrate en la web: *disney.com/infinity*
2. Déjanos tus datos en: *http://www.hobbyconsolas.com/concursos/disney-infinity*









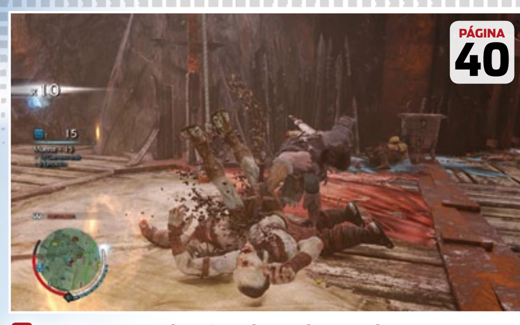




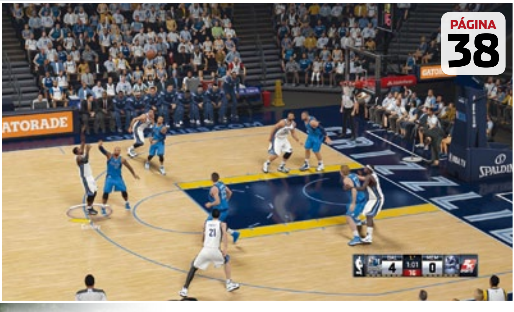




NOVEDADES Play manía



La Tierra Media: Sombras de Mordor. Nos espera un duro viaje por la Tierra Media en compañía de un montaraz que ha vuelto de entre los muertos con un único objetivo: venganza. Nunca te has movido con tanta libertad por los reinos de El Señor de los Anillos...



NBA 2K15. La mejor liga de baloncesto del mundo regresa con una nueva entrega cargada de novedades. La edición del año pasado fue uno de los mejores juegos del lanzamiento de PS4. Imaginaos que habrán conseguido este año los chicos de 2K Sports. Alucinareis.



Borderlands The Pre-Sequel. El gran shoot'em up de 2K Games vuelve a demostrar en PS3 porqué es uno de los grandes juegos de la pasada generación. Su mezcla de acción y rol, su divertido cooperativo y su sentido del humor han cautivado a miles de jugadores.

PÁGINA 34

DRIVECLUB

La velocidad se estrena en PS4 con un arcade trepidante y con un alto componente social. ¿Te animas a montar tu club de pilotos?

LO NUEVO Y LO VIEJO

Este mes encontraréis entre nuestra selección de novedades juegos consagrados y nuevas licencias. Títulos totalmente nuevos y sagas con muchos números detrás. Y lo que tienen en común es la calidad. Ahí tenemos *DriveClub*, que revoluciona la velocidad con su concepto social; o *Sombras de Mordor*, que afronta el ambicioso reto de aportar nuevas ideas a los sandbox y lo consigue, no sólo con su ambientación heredada de "El Señor de los Anillos", sino con una jugabilidad que sorprende. Uno que no es nuevo, pero es igual de bueno es *Borderlands The Pre-Sequel*, que quizá no sorprenda tanto, pero que es un juegazo de los de quitarse el sombrero. Ahora, que para quitarse el sombrero, *NBA 2K15*, el mejor simulador deportivo que hemos jugado. Y esto es sólo el principio. El resto, descubridlos por vosotros mismos...

PS4

PS3

Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos, utilizamos una escala del 0 al 100. Obviamente, cuanta más alta es la cifra, mejor es el juego. Ahora te detallamos la escala.

0-49	49-59	60-69	70-79	80-89	90-94	95-100
Deficiente. Un juego que no merece la pena. Mejor ni lo tengas en cuenta.	**Aprobado.** Cumple... si el tema o el género te emociona.	**Bien.** Juego interesante, aunque con defectos importantes.	**Notable.** Un juego a tener muy en cuenta por los fans del género.	**Notable Alto.** Un gran juego, de lo mejor de su género.	**Sobresaliente.** Una excelente elección que no te defraudará.	**Matrícula de Honor.** Imprescindible. Tienes que tenerlo.



Este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de PlayManía.



Este símbolo acompaña a productos recomendados por PlayManía por relación calidad/precio...



El código de regulación PEGI indica la edad recomendada y describe el contenido de los juegos con estos iconos:

















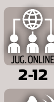







La conectividad social es una de las grandes virtudes de PS4, y *DriveClub* es el primer título en confiar a ella casi toda su suerte. Evolution Studios ha cumplido.

Género: **VELOCIDAD**
Desarrollador: **EVOLUTION ST.**
Editor: **SONY**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **59,95 €**
Precio Ed. Especial: **69,95 €**



JUGADORES **1** | JUG. ONLINE **2-12**



TEXTOS **CASTELLANO** | VOCES **NO**


BLU-RAY **SÍ** | RESOLUCIÓN **1080 P**


driveclub.eu.playstation.com/es_ES/home

LA **CONDUCCIÓN COMANDITARIA** SE ADUEÑA DE PS4

DriveClub

Tras deslumbrar con el "off road" de *WRC* y *Motorstorm*, Evolution Studios ha buscado una nueva vía en el género de la velocidad: la asociación en clubes.

Ha sido un proceso largo en la cadena de montaje, pero Evolution Studios por fin ha logrado parir a su nueva criatura mecánica. *DriveClub* formó parte de la carta de presentación con que PS4 se mostró por primera vez, e iba a ser su abanderado en noviembre de 2013. Sin embargo, a última hora, con la parrilla ya montada, Sony anunció que el título se retrasaba hasta nuevo aviso. Casi un año después, período que se ha usado para pulir el interfaz social y añadir opciones que no estaban previstas de inicio, la primera exclusiva de la consola dentro del género de la velocidad está ya en el asfalto, con una gasolina enriquecida que sirve para dar una pequeña muestra de la potencia del hardware. No es el juego de coches definitivo, pero su enfoque social y algunas de sus características técnicas le dan empaque como para ser uno de los títulos más destacados de este prolífico otoño.

Las carreras por equipos y los retos sociales son la piedra angular de *DriveClub*. Se puede jugar en solitario estando offline, pero el mayor interés reside en formar parte de un club de seis personas


Hay 24 fabricantes: RUF, Ferrari, McLaren, Pagani, Koenigsegg, Aston Martin, Audi, BMW...

UNA EXPERIENCIA DE VELOCIDAD ESTILOSA

DriveClub es un juego de conducción en el que llegar el primero a la meta es sólo una parte más de las carreras. Cada maniobra de estilo (derrapes, rebufos, adelantamientos, limpieza) se premia con puntos de fama.


1 **ARCADE.** El control de los coches es muy asequible, independientemente de su potencia. No es posible quitar ninguna ayuda de pilotaje.



2 **50 COCHES.** La cifra es algo escasa, pero la recreación visual y sonora es excepcional. El garaje se divide en cinco categorías principales.


3 **55 CIRCUITOS.** Se ambientan en Noruega, Escocia, Canadá, Chile e India. Hay 25 únicos y los otros son versiones invertidas o acortadas.



■ Hay seis cámaras: dos exteriores, la del parachoques, la del capó, la del volante y una muy poco habitual, sobre el salpicadero.



■ Es posible personalizar al conductor: una vez elegido el sexo, hay ocho cabezas y cinco cuerpos, asociados a distintas ropas.



■ El modo Tour, que se puede jugar offline, consta de eventos en los que hay que cumplir tres objetivos, que van variando.







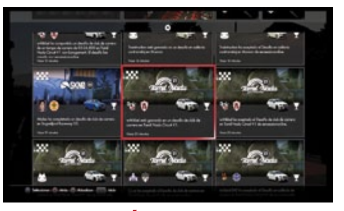
» EL **DINAMISMO** DE LA COMPETICIÓN



TIPOS DE EVENTOS. Hay carreras, contrarrelojes y pruebas de derrape, tanto en carreteras abiertas como en circuitos.



CARA A CARA. Hay desafíos dinámicos que nos miden con los récords de otros: velocidad media, puntos de derrape...



TABLAS DE LÍDERES. Se registran las marcas de cada usuario en cada evento, lo que hace que el juego sea social al 100%.

y participar en pruebas online, en las que no sólo cuenta el orden de llegada a la meta, sino también el estilo a la hora de conducir, ya que hay un marcador de puntos de fama que depende de factores como el empleo de derrapes. Paralelamente, la otra clave del juego es su multijugador "contextual". Por un lado, todos los eventos (vengan dados de serie o hayan sido creados por algún usuario) tienen asociados marcadores online que nos invitan a superarnos para ponernos al frente de la clasificación, ya sea de la global, de la de nuestro club o de la de los amigos que tengan el juego. Por otro lado, en mitad de las carreras, aunque estemos jugando en solitario, saltan desafíos dinámicos que nos instan a superar la puntuación marcada por otra persona en un pequeño tramo del circuito: derrapes, velocidad media, mantenimiento de la trazada idónea... Por ejemplo, en una carrera de cuatro vueltas, puede que haya varios de esos "cara a cara" en cada giro, de modo que, si superamos uno en la primera vuelta, en la siguiente volverá a aparecer pero con una puntuación más elevada, correspondiente a otro usuario o incluso al nuestro propio, si es que es el mejor de todo el mundo. Dado que hay 50 coches, 55 pistas y distintos tipos de eventos, imaginad la cantidad de potenciales desafíos que se generarán a medida que la gente juegue más y más.

No es el juego de coches definitivo, pero su enfoque social y la potencia técnica le dan mucho empaque.

Para asegurarse de que haya miles y miles de referencias sociales, Evolution Studios ha creado una edición reducida del juego que los suscriptores de PS Plus pueden descargarse de forma gratuita, con todas las opciones habilitadas (eso sí, sólo con diez coches y once circuitos, es decir, una quinta parte de lo que sería el título completo). Si a esos suscriptores les convence la demostración, pueden descargar el resto del juego a un precio reducido de 39,95 euros, lógicamente en formato digital.

Aunque el apartado visual pueda indicar lo contrario, *DriveClub* es un arcade puro y duro, para bien y para mal. Hay cinco categorías de coches (compactos, deportivos, rendimiento, superdeportivos e hiperdeportivos), pero no es posible activar o desactivar ninguna ayuda, salvo el cambio. El resultado es que los »



■ El menú es bastante ágil, igual que los tiempos de carga previos a las competiciones.



■ Los coches no se compran, sino que se desbloquean a medida que obtenemos fama, tanto de piloto como de club.



La perspectiva del volante permite ver los dedos sobre las levas, los pies gestionando los pedales, el reflejo del salpicadero en la luna...



No hay rebobinado, por lo que, a pesar del tono arcade, hay que vigilar los choques y los trompos.



El sistema de notificaciones salta continuamente, pero es posible desactivarlo desde el menú principal.



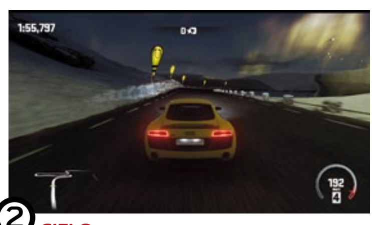


LA SIEMPRE GUSTOSA TRANSICIÓN HORARIA

DriveClub incluye un ciclo día-noche que se traduce en efectos lumínicos de impresión, de modo que podemos configurar la hora en intervalos de 60 minutos. Algunos detalles de los coches y los paisajes son una gozada.



1 **LUCES.** Los tonos rojos y blancos de los faros y el salpicadero son un deleite. Se pueden ver incluso los frenos de los rivales al rojo vivo.



2 **CIELO.** Las estrellas no son las protagonistas únicas. Dependiendo de la latitud en que se corra, se puede llegar a contemplar la aurora boreal.

El apartado técnico es muy consistente: 1080p, recreación de los coches, rugido de los motores, ciclo día-noche... Eso sí, no hay repeticiones ni clima dinámico.

50 coches, aun teniendo unas buenas físicas, se conducen de forma muy parecida, sin que el tipo de tracción o el hecho de ir a 300 km/h supongan una gran diferencia a la hora de frenar y trazar respecto a ir a 200 km/h, ya que apenas hay "trallazos" del tren trasero, por ejemplo. Aun así, el control responde muy bien y es posible jugar con los dos volantes que Thrustmaster ya ha hecho compatibles con PS4: el T80 y el T300 RS.

Uno de los aspectos que más nos ha decepcionado es el número de vehículos. Sólo hay 50, una cifra pírrica para un juego de velocidad actual y teniendo el referente de los *Gran Turismo*. Es cierto que están recreados con gran lujo de detalles, pero es inevitable sentirse decepcionado, y más cuando casi todo son coches de calle más o menos actuales, sin clásicos, muscle cars o modelos de competición que den variedad. Con los circuitos, la sensación es mejor. La ambientación en carreteras de montaña de la India, Canadá, Chile, Noruega y Escocia es muy atractiva, y más con el ciclo día-noche que las envuelve. A grandes rasgos, hay cinco localizaciones por país. Por un lado, hay cuatro carreteras abiertas, que, al poder correr en ambas direcciones, se convierten en ocho; por otro, hay circuitos al uso con tres versiones de diferente longitud. Es decir, hay 55 pistas en total.

El apartado técnico que Evolution Studios ha alumbrado en PS4 es muy consistente, con



Los desperfectos son limitados, pues no afectan al manejo del coche y no van más allá de algunos arañazos sobre la carrocería.



No hay repeticiones a la conclusión de las carreras, lo que resulta incomprensible en un título tan ambicioso como éste.



■ Antes de las carreras se aprecia cómo el conductor se acerca al coche, abre la puerta con el tirador y se introduce en el habitáculo.



■ No hay efectos de lluvia, pero Evolution Studios ha comentado que los añadirá en una actualización que llegará a finales de año.



■ Los paisajes varían ampliamente según el país. Hay grafitis, bandadas de pájaros, aspersores de riego, aficionados, árboles que mece el viento...





un rendimiento a 1080 p y 30 fps. En primer lugar, destaca la recreación de los coches, cuyo salpicadero es una auténtica gozada, con detalles como la suciedad en la luna delantera. Mención especial merece el rugido de los motores que, además de ser muy fidedigno, varía notablemente según la cámara que empleemos, en contraste con el "filtro sonoro" que emplean otros desarrolladores.
En conjunción con los coches, el ciclo día-noche le da mucho empaque al apartado visual. De día, cuando el sol da de lleno en la cara, se generan unos reflejos que casi llegan a cegar. La nubosidad es muy variable e influye en la visibilidad. De noche, los faros, ya sean los blancos de delante o los rojos de freno y, en especial las luces del volante, generan un gran espectáculo. Ahora bien, pese a que los entornos están muy vivos, se echa en falta un mayor nivel de detalle en algunas de sus texturas. Asimismo, no hay repeticiones al término de las carreras (¿costaba demasiado hacerlo?) y el sistema meteorológico no se ha incluido de serie (llegará en una próxima actualización). No es un "vendeconsolas" como *Gran Turismo*, pero *DriveClub* ha debutado con buen pie en PS4, con una decidida apuesta por lo social, un ámbito que es santo y seña de la nueva generación.

■ La edición para PS Plus incluye diez coches y los once circuitos de la India.

» BIENVENIDOS AL CLUB DEL AUTOMÓVIL

Una de las claves del juego es integrarse en un club de seis miembros, para correr en equipo y sumar puntos de fama (sólo podemos formar parte de uno a la vez). El nivel de experiencia es independiente del nivel de piloto y sirve para desbloquear coches, diseños y galardones.



IDENTIFICACIÓN. El fundador del club se encarga de ponerle un nombre y fijar si es un grupo restringido o de libre acceso.



INSIGNIA. Hay que crear un logotipo para el club. Los diseños vienen dados por defecto, pero hay infinitas combinaciones.



PINTURA. Igual que con las insignias, se puede elegir entre numerosos diseños y colores para la carrocería de los vehículos.



VALORACIÓN

» LO MEJOR
El tono social. Algunos detalles gráficos. El sonido del motor. La edición para PS Plus.

» LO PEOR
Incluye pocos coches. La IA hace la goma. Modo Tour corto. Control muy uniforme.

Te gustará ⊕ que... NEED FOR S. RIVALS



Te gustará ⊖ que... GRAN TURISMO 6



90	**» GRÁFICOS** Los coches y el ciclo día-noche lucen. Falta detalle en los paisajes.
91	**» SONIDO** Los motores son bestiales. No hay ninguna voz y la BSO es anecdótica.
85	**» DIVERSIÓN** Los desafíos son un gran activo y el control es bueno, pero estándar.
88	**» DURACIÓN** El modo Tour dura ocho horas, pero el interés está en el pique social.
NOTA 89	**Cumple su premisa social y la acompaña con buenos gráficos y un control divertido que lo apuesta todo al estilo arcade.**



JUEGO RECOMENDADO Play





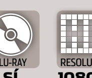
Género: **DEPORTIVO**
Desarrollador: **VISUAL CONCEPTS**
Editor: **2K GAMES**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **72,50 €**




JUGADORES **1-4** · JUG. ONLINE **2-10**




TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **CASTELLANO**



BLU-RAY **SÍ** · RESOLUCIÓN **1080 P**

www.2k.com/games/nba-2k15



■ Visual Concepts lo ha vuelto a hacer: su entrega anual de *NBA 2K* es el mejor juego deportivo del año.

2+1 EN LA SEGUNDA ENTRADA A LA **CANASTA DE PS4**

NBA 2K15

Tras ser la estrella de la inauguración del pabellón de PS4, el simulador de baloncesto de Visual Concepts vuelve a deslumbrar con otro jugadón de libro.

Visual Concepts fue el primer estudio "third party" en apostar seriamente por la nueva generación, con una versión de *NBA 2K14* que lucía un motor gráfico y unos modos de juego diferentes a los vistos en PS3. Pues bien, once meses después de su entrada triunfal al pabellón de PS4, el estudio californiano vuelve a exhibirse con una visión remozada de su pizarra táctica. La base jugable y gráfica es la del año pasado, alimentada por el potente motor EcoMotion, pero se han añadido decenas de mejoras que hacen que *NBA 2K15*, en términos absolutos, sea el mejor simulador deportivo de la historia.

El exigente control, muy configurable y acompañado de varios tutoriales a cargo de estrellas como Kevin Durant y Stephen Curry, es una garantía de calidad. El sistema de tiros se ha rehecho y ahora resulta más intuitivo, gracias a una barra de potencia que condensa diversos factores (habilidad del jugador, distancia al aro, acoso del defensor, postura) y que hay que detener en el momento apropiado. En ese sentido hay una mayor variedad de mates (y no es extraño fallar, si no estamos solos) y faltas (como los bloqueos ilegales, más frecuentes). Junto a eso, gracias a las nuevas animaciones, acciones como los rebotes, los robos o los tapones son más fáciles de culminar sin tener que rezarle a la suerte. Tácticamente las opciones también son amplias y se pueden ejecutar con comandos de voz.
Los modos de juego son viejos conocidos, pero todos se han ampliado con un esmero digno de reverencia. En especial, Mi Carrera y Mi GM son



■ Kevin Durant ha prestado su voz a algunos tutoriales y tiene una presencia destacada en los vídeos del modo Mi Carrera.

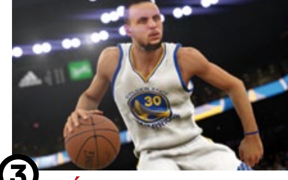
LA DINASTÍA MÁS LONGEVA, EN CONTINUA CONSTRUCCIÓN



1 **LICENCIA.** Están los 30 equipos actuales, otros 34 del pasado y 25 de la Euroliga (de los cuales, debutan 11, pero con plantillas del curso pasado).



2 **CONTROL.** El sistema de tiro se ha rehecho y acciones como los robos, los rebotes o los tapones resultan menos "aleatorias" que en el pasado.



3 **GRÁFICOS.** Se han añadido 6.000 animaciones, hay animadoras, el público abandona las gradas si el equipo local ya no tiene opciones...



Los mentores de Mi Carrera hablan, esta vez sí, y dan pie a más situaciones. El entrenador Doc Rivers también juega un rol esencial.



Mi Parque es una extensión de Mi Carrera. Podemos reunirnos con otros y jugar partidos online de hasta cinco contra cinco.



El motor EcoMotion, que corre a 1080 p y 60 fps, permite una gran recreación de los jugadores: sudor, expresividad, gestos técnicos...

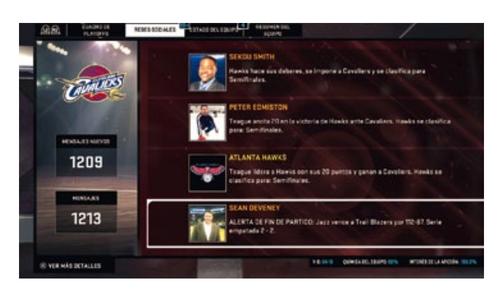




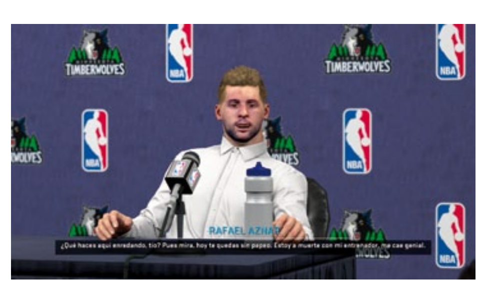
En términos absolutos, es el mejor simulador deportivo de la historia. Sus modos dejan en ridículo a otras sagas.

dos bestias bajo cuya musculatura se esconde un entramado gigantesco de programación, que tiene en cuenta centenares de decisiones y detalles: personalidad y moral de los jugadores, negociaciones, ruedas de prensa, conversaciones con la gente de alrededor, comentarios en las redes sociales, lesiones, seguimiento de los candidatos al Draft... Hay que jugar para darse cuenta de la grandeza de esos modos, que dejan en ridículo a sus homónimos de otras sagas deportivas.

Los partidos de *NBA 2K15* tienen poco que envidiarles a los reales. La recreación de los jugadores es sensacional y se ha introducido el escaneo con la cámara de PS4 para poder crear un modelo calcado de nuestra cara y que se mimetice con las estrellas de la liga. *FIFA* ya hizo algo parecido, vía web, pero la fidelidad de esto no tiene parangón. A eso hay que añadir la iluminación del pabellón o el movimiento tridimensional del público, que incluso puede marcharse del pabellón antes de tiempo si su equipo va palmando con estrépito. En el apartado sonoro, Sixto Miguel Serrano, Antoni Daimiel y Jorge Quiroga aportan sus comentarios por tercer año, con un resultado notable. Priman mucho las estadísticas y las narraciones, aunque quizás nos gustaría que hubiera más anécdotas y diálogos algo más fluidos, ahora que ya se han hecho a la saga. Esta vez, los jugadores del modo Mi Carrera sí hablan, aunque lo hacen en inglés y con algo de desincronización labial. Aun así, Visual Concepts ha conquistado el anillo con un jugadón digno del mismísimo Kevin Durant.



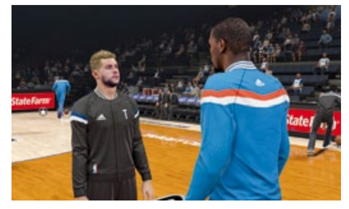
Las redes sociales son un aspecto clave de muchos modos de juego. Hay una gran variedad de mensajes e interacciones.



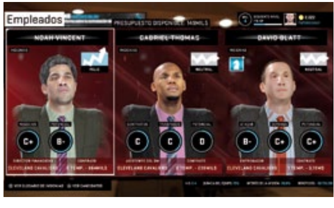
El escaneo facial es las novedad más impactante. Con la cámara de PS4, obtenemos un álter ego calcado para Mi Carrera y Mi GM.

LA ENÉSIMA LECCIÓN MAGISTRAL

NBA 2K15 cuenta con numerosos modos de juego, a cada cual más vasto y profundo. Podemos crear ligas personalizadas, competir en ligas online, jugar amistosos y pachangas callejeras... La palma se la llevan tres modos que dan para decenas de horas y que, encima, se han mejorado:



MI CARRERA. Repiten los vídeos para contextualizar, pero esta vez nuestro álter ego ha sido ignorado en el Draft...



MI GM. El Draft, las negociaciones o las lesiones condicionan. Se pueden simular los partidos y entrar en todo momento.



MI EQUIPO. Vuelven los cromos para crear el mejor equipo, pero se han añadido 33 desafíos y hay una casa de subastas.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Modos de juego profundos. Escaneo facial. Mimo a la licencia. Rendimiento técnico.

» LO PEOR

La BSO, elegida por Pharrell Williams, tiene temas para olvidar. "Clipping" esporádico.

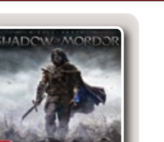
Te gustará + que... **NBA 2K14**

Te gustará + que... **FIFA 15**



92	**» GRÁFICOS** El motor EcoMotion mejora lo presente y el escaneo facial es genial.
89	**» SONIDO** Comentarios y ambiente atrapan. La BSO ha decaído respecto a *2K14*.
93	**» DIVERSIÓN** El control está lleno de posibilidades y los partidos rebosan emoción.
97	**» DURACIÓN** Los modos son los mejores que se hayan visto en un título deportivo.
NOTA 93	**Es el mejor simulador deportivo de la historia. Si algún día se jubila, a Visual Concepts le retirarán la camiseta sin dudar.**

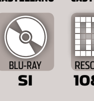
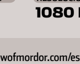
JUEGO Play RECOMENDADO





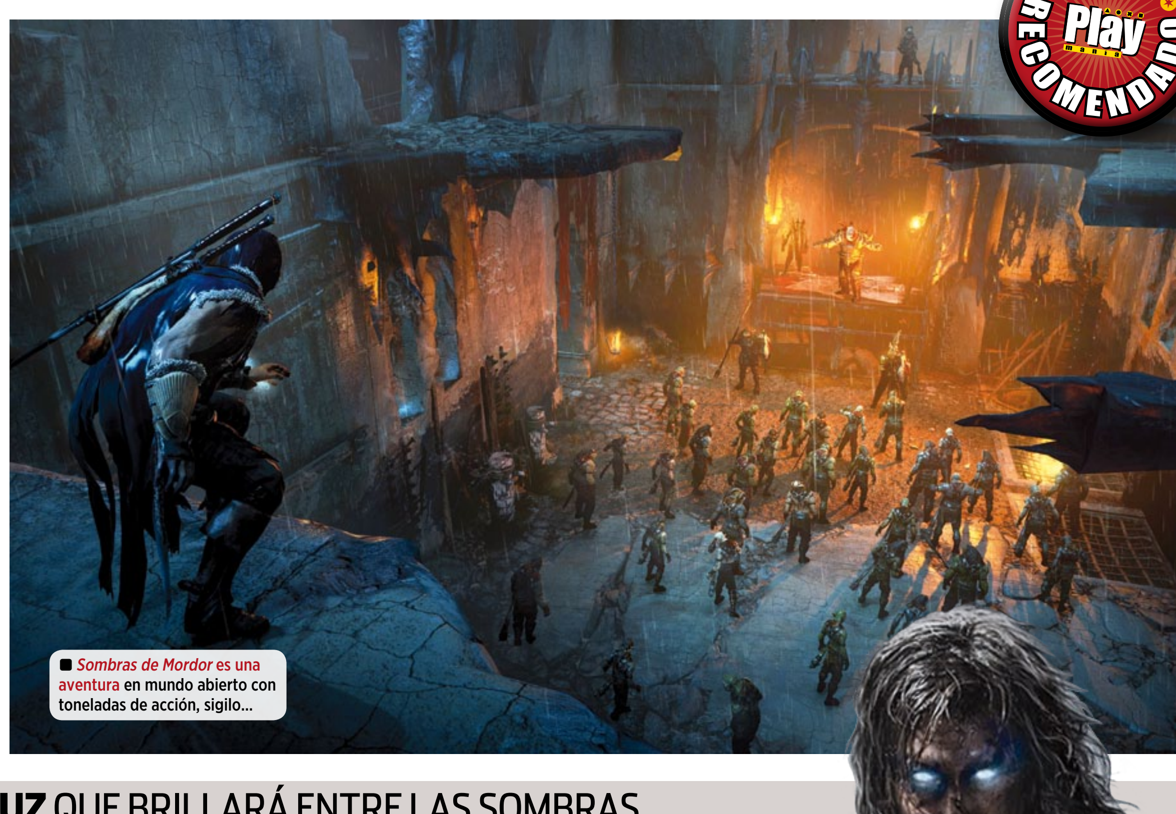

Género: **AVENTURA DE ACCIÓN**
Desarrollador: **MONOLITH**
Editor: **WARNER**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **69,95 €**



JUGADORES **1** · JUG. ONLINE **NO** · TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **CASTELLANO** · BLU-RAY **SI** · RESOLUCIÓN **1080 P**

www.shadowofmordor.com/es



Sombras de Mordor es una aventura en mundo abierto con toneladas de acción, sigilo...

LLEGA LA **LUZ** QUE BRILLARÁ ENTRE LAS SOMBRAS

La Tierra Media: Sombras de Mordor

No todas las historias de Tierra Media están contadas en los libros. Aún quedan héroes por descubrir y uno de ellos protagoniza este sandbox.

Juegos inspirados en la obra de Tolkien y las consiguientes películas hay ya unos cuantos, desde los geniales beat'em ups de PS2 a cargo de EA, al irregular *El Hobbit* de Vivendi, pasando por juegos de acción en tercera persona al estilo *Star Wars Battlefront*, MMO y estrategia en PC... La calidad no siempre ha estado presente y muchos fans siguen esperando el juego "definitivo", el que mejor recree su universo. *Sombras de Mordor* es un gran candidato a ocupar ese puesto y lo es por múltiples razones. La primera es que, dejando a un lado los *LEGO El Hobbit* y *LEGO El Señor de los Anillos*, es el primer título que recrea la Tierra Media (sólo una parte, no su enorme geografía) como un mundo abierto en una aventura al estilo *GTA*. Lugares conocidos por la literatura, criaturas e incluso plantas cobran vida en un entorno donde conoceremos a Talion, el protagonista, un montaraz que es asesinado junto a su familia por las fuerzas de Sauron. Pero lejos de morir regresa a la vida ligado a un Espectro que no recuerda nada de su pasado. Juntos buscarán venganza...

El desarrollo combina ideas de múltiples juegos, desde el planteamiento por misiones de *GTA* (ve a tal punto para activar una tarea), al parkour o "free running" de *Assassin's Creed* (sigilo incluido) o el sistema de combate de la serie *Batman Arkham*, que

VIDEO

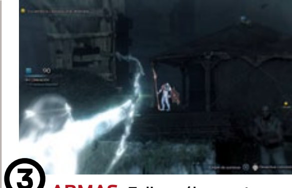
UNA HISTORIA DE **VENGANZA** REPLETA DE ACCIÓN



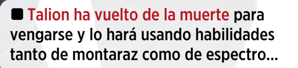
1 **¡VENGANZA!** Al morir, Talion queda ligado a un espectro (que no recuerda su pasado). Juntos buscarán venganza en una historia de 20 horas.



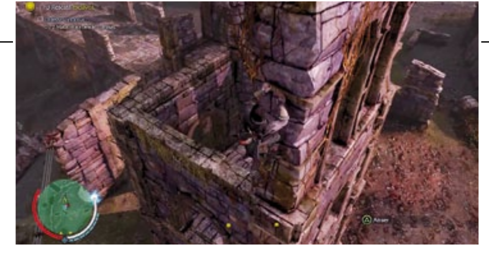
2 **COMBATES.** Uno de los pilares de la acción. Son multitudinarios, frecuentes y con elementos aleatorios, como que intervengan múltiples jefes.



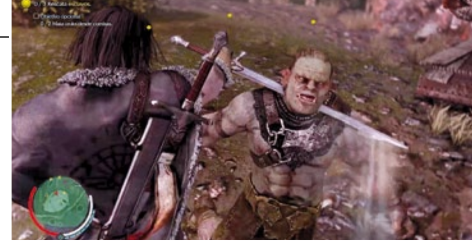
3 **ARMAS.** Talion sólo cuenta con tres armas y no cambia durante la aventura: una espada, una daga (para el sigilo) y un arco (larga distancia).



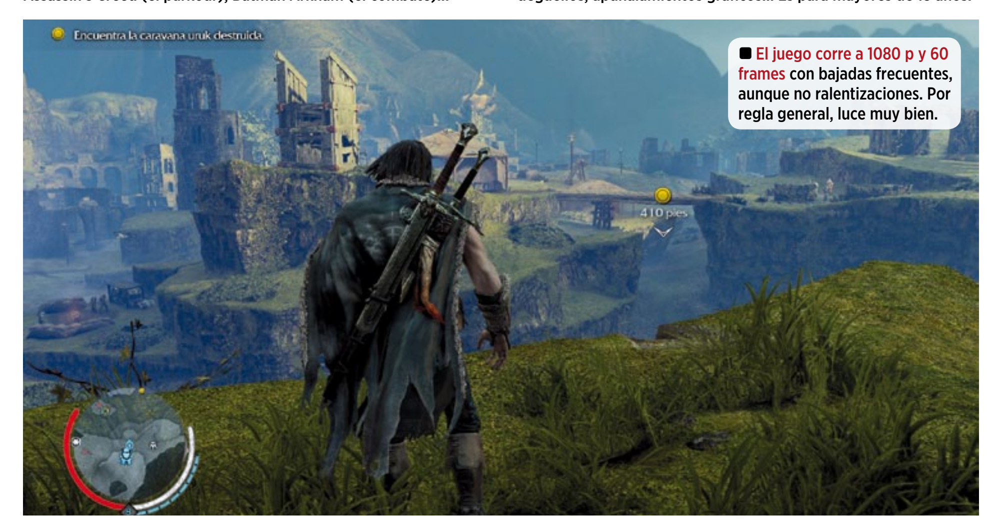
Talion ha vuelto de la muerte para vengarse y lo hará usando habilidades tanto de montaraz como de espectro...



■ La aventura combina elementos de reputadas sagas como *Assassin's Creed* (el parkour), *Batman Arkham* (el combate)...

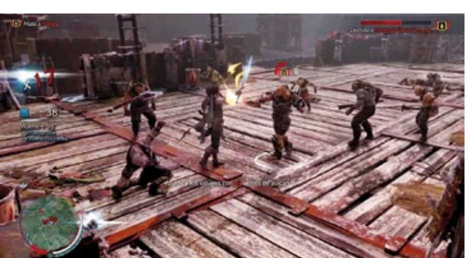


■ *Sombras de Mordor* es bastante explícito: decapitaciones, degüellos, apuñalamientos gráficos... Es para mayores de 18 años.

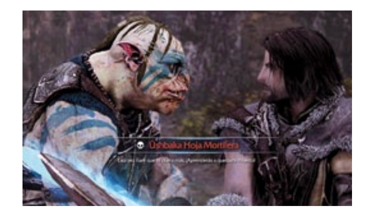


■ El juego corre a 1080 p y 60 frames con bajadas frecuentes, aunque no ralentizaciones. Por regla general, luce muy bien.

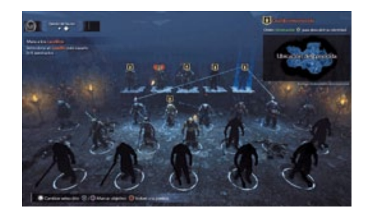




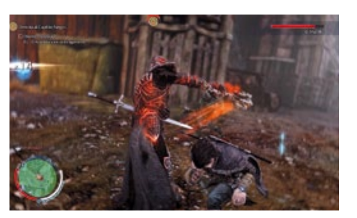
» NÉMESIS, O COMO DAR VIDA A UN MUNDO



ENEMIGOS. Recuerdan nuestros duelos y evolucionan como nosotros. Pueden aparecer en mitad de una misión...



PODER. Los Uruks pelearán entre ellos para ascender. Estas luchas también se convierten en misiones secundarias.

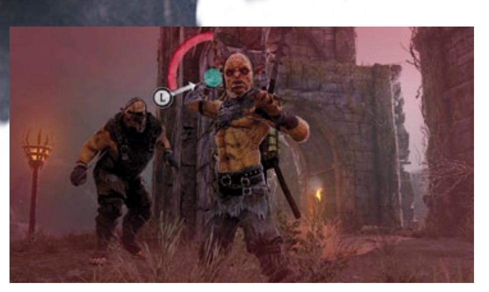


RECOMPENSAS. Derrotar a estos capitanes, guardaespaldas o caudillos nos da puntos de poder y runas para las armas.

Sombras de Mordor nos cuenta hechos originales que tienen lugar entre El Hobbit y El Señor de los Anillos, en un brutal mundo abierto...

reproduce casi tal cual, con un nivel de exigencia más bajo y algunas novedades, como poder dominar mentalmente a los enemigos y utilizarlos para nuestra causa. Incluso hay guiños a *Red Dead Redemption* y sus desafíos ambientales (recolección de plantas, caza de animales). Con todas estas piezas se construye una historia compuesta por 20 misiones principales, en las que nos cruzamos con Gollum y otros personajes y criaturas del universo de Tolkien. Es verdad que las misiones son algo "típicas" en el género: desde internarnos en un fuerte sin ser detectados, a matar un objetivo clave de las fuerzas de Sauron o escoltar una carreta con polvo explosivo para un sabotaje, pero también es verdad que consiguen dejar sensaciones distintas y picar gracias a algunas características únicas de *Sombras de Mordor*. El primero de estos elementos es la dualidad del protagonista, que nos permite realizar acciones imposibles, como teletransportarnos delante de un enemigo y decapitarlo en cuestión de décimas de segundo. Esta habilidad, y otras casi 40 más repartidas entre sus facetas montaraz y espectral, forman parte del árbol de evolución de Talion (no falta la típica experiencia, como en los RPG). Y no sólo eso: para poder activar estas nuevas habilidades no basta sólo con superar las misiones principales, hay que realizar algunas opcionales, como completar las misiones "legendarias" de nuestras armas (30 en total, 10 por arma), buscar coleccionables como sellos élficos y artefactos con historia de la Tierra Media, las misiones de caza...

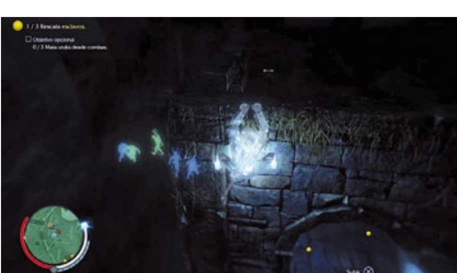
Pero el aspecto que marca las diferencias con otros mundos abiertos es el llamado sistema Némesis, que supone una verdadera revolución, un nuevo elemento para hacer que estos mundos sean más vivos y orgánicos. La clave es »



■ Antes de morir en un duelo, Talion tiene una última oportunidad gracias a un minijuego al más puro estilo Quick Time Event...



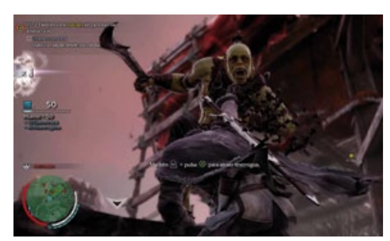
■ El juego cuenta con 2 mapas de tamaño no gigantesco, que ofrecen variedad de tareas opcionales, desafíos de caza, etc.



■ Al igual que Batman, Talion cuenta con una visión especial que le muestra qué tipo de enemigos hay cerca.



■ Talion puede montar ciertas criaturas y combatir sobre sus lomos (y hacer que también ataque la bestia).



■ Talion puede acuchillar desde cornisas, dejarse caer desde salientes, por la espalda... Es letal.



■ El sistema de combos permite realizar ejecuciones cada X golpes, que varían según la habilidad.



■ Las habilidades que desbloqueamos modifican casi todo, hasta la velocidad.

■ Las misiones de la trama son bastante "estándar": sigue un rastro, salva esclavos...

Sombras de Mordor también cuenta con un genial apartado sonoro. Más allá de los efectos, cuenta con un profesional doblaje, con voces soberbias.

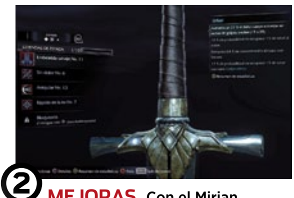
» que los enemigos nos recuerdan y actúan en consecuencia. En *Sombras de Mordor*, aparte de Orcos y Uruk Hai "estándar" existe una jerarquía militar en la que hay capitanes, guardaespaldas y caudillos. Pero todo este ecosistema, incluso entre los orcos "normales", evoluciona con nosotros. Si herimos a un capitán y huye, cuando volvamos a encontrarle algo puede haber cambiado (que tenga una coraza, que haya subido de nivel...). Si morimos en un combate contra uno de ellos, subirá de nivel, puede ser ascendido a una categoría superior y será más fuerte en nuestro siguiente encuentro. Y no sólo eso: entre ellos mismos, en el seno de esta jerarquía, también surgirán piques, conflictos para ascender, que aparecerán en el mapa como una misión en la que podremos intervenir para acabar con un capitán o con los dos (incluso pueden entorpecernos en mitad de una misión). También existen los llamados "gusanos", orcos normales que nos dan información clave (fortalezas y debilidades...) de estas unidades especiales y, por si fuera poco, incluso un orco normal puede ser ascendido si nos mata...

Lo mejor de todo es que todas estas variables son aleatorias y se generan al comenzar a jugar (en una segunda partida los capitanes no tienen las mismas debilidades), lo que termina de lograr que el ecosistema de juego sea más imprevisible, algo que falta en la gran mayoría de mun-

» UN HÉROE EN CONSTANTE **EVOLUCIÓN**



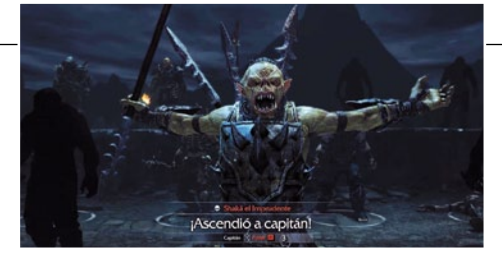
1 **RUNAS.** Al acabar con los Uruk con "grado" conseguiremos runas que insertamos en las armas y que nos dan efectos como recuperar vida...



2 **MEJORAS.** Con el Mirian, "pasta" ganada en las tareas, podemos comprar más espacios para runas, mayor capacidad para flechas, etc.



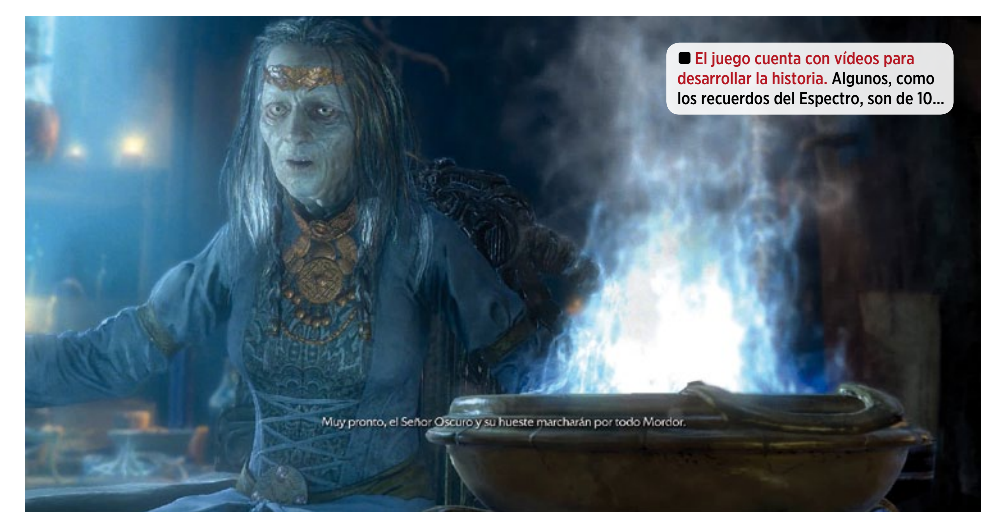
3 **HABILIDADES.** Al acumular experiencia ganamos "puntos de habilidad" con los que habilitamos nuevas mañas para Talion (casi 40).



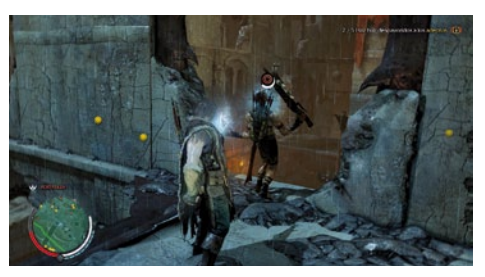
■ Los enemigos evolucionan con nosotros y es de lo mejor del juego. ¿Que nos matan? Ese Uruk se vuelve más fuerte, asciende...



■ Interrogar a un "gusano" (un orco especial) nos dará información clave (fortalezas, debilidades...) para derrotar a los capitanes.



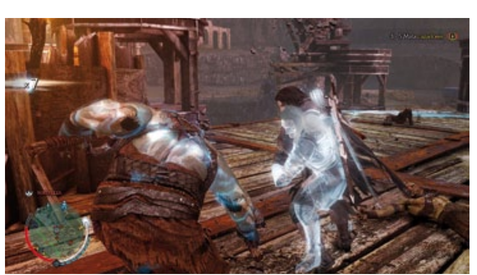
■ El juego cuenta con vídeos para desarrollar la historia. Algunos, como los recuerdos del Espectro, son de 10...



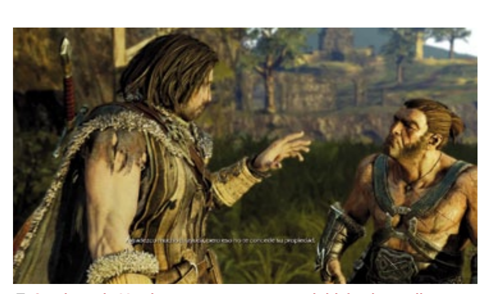


dos abiertos. Por si esto fuera poco, otros detalles ayudan a que *Sombras de Mordor* esté entre los mejores juegos inspirados en la obra de Tolkien. Los modelos de los orcos son, simplemente, brutales, en sintonía con lo visto en las pelis de Peter Jackson. El entorno, por su parte, deja una gran ambientación, con dos mapas independientes, no excesivamente grandes, pero sí repletos de vegetación, fortificaciones, emplazamientos... y sobre todo, bastante detallados. Todo, a 1080 p y a 60 frames no fijos, con bajadas frecuentes, pero sin ralentizar/petardear nunca la acción en pantalla, incluso con 30 orcos rodeándonos.

Añade un cuidado doblaje en castellano, con voces conocidas como la de Roberto "Nathan Drake" Encinas o incluso la propia voz de Gollum en la gran pantalla (si no es el mismo actor, lo borda) o una duración considerable, con unas 20 horas para completar la trama principal y parte de lo opcional (y sólo habrás visto en torno al 60% del juego) y el resultado es una gran aventura, que consigue llevar los mundos abiertos a un nuevo nivel. Monolith se hubiera salido del mapa si hubiera metido algún elemento de juego más en el transcurso de las misiones, como algún puzle, o una variedad de situaciones mayor o más original, algo que a día de hoy es complicado. Hasta se le puede reprochar que, incluso con la gran dosificación de enemigos, armas y runas para mejorar a Talion, el combate puede acabar resultando algo repetitivo o perder, con las horas, la intensidad inicial. Pero, aún con todo, *Sombras de Mordor* al menos consigue diferenciarse con ideas propias, originales y que, seguro, más de uno copiará de un modo u otro en futuros desarrollos. Eso, al fin y al cabo, es lo que consiguen los grandes... y *Sombras de Mordor* es uno de ellos. ■



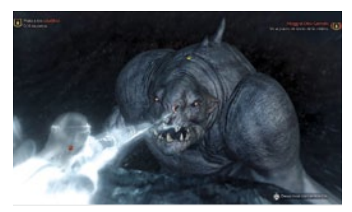
■ El altavoz del Dual Shock 4 se utiliza a menudo: diálogos en las cargas, el efecto de la dimensión espectral, al tocar la maleza...



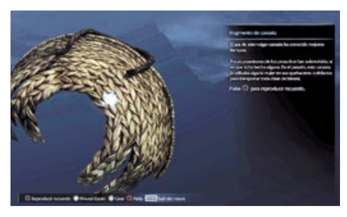
■ *Sombras de Mordor* cuenta con un gran doblaje al castellano, con voces muy conocidas y fieles a las pelis de la obra de Tolkien.

» COSAS QUE HACER EN LA TIERRA MEDIA

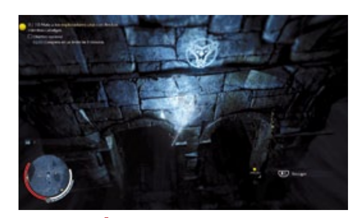
Además de enfrentarnos a las misiones de la trama principal, en *Sombras de Mordor* podremos dedicarnos a recolectar y cazar o a completar misiones legendarias o a buscar coleccionables. Hasta intervenir en las trifulcas de los orcos si nos apetece... Hay mucho que disfrutar.



CAZA Y RECOLECCIÓN. Abate 3 murciélagos, 8 ghouls y otras criaturas. O recoge cantidades concretas de plantas...



ARTEFACTOS. Repartidos por el mapa encontraremos objetos con referencias al pasado de la Tierra Media: anillos, cestos...



SELLOS ÉLFICOS. En ciertas paredes encontraremos fragmentos de un mensaje élfico. Es otro de los coleccionables...

VALORACIÓN

» LO MEJOR
El sistema Némesis. Buena ambientación, diseño de personajes, doblaje... Engancha.

» LO PEOR
Casi todo se reduce a matar y combatir, algo que a la vigésima hora puede cansar.

Te gustará + que... **WATCH DOGS**



Te gustará − que... **BATMAN ARKHAM CITY**



92	**» GRÁFICOS** Genial diseño de criaturas y buenos entornos, efectos y detalles.
93	**» SONIDO** Profesional doblaje en castellano, buena música y mejores efectos.
92	**» DIVERSIÓN** El sistema Némesis o las habilidades del prota son sólo el principio.
90	**» DURACIÓN** 20 horas para la trama y parte de lo opcional. El doble para el 100%.


NOTA 92

Una gran aventura en mundo abierto que, con originales ideas como Némesis, trae nuevas sensaciones a este subgénero.



Género: **SURVIVAL**
Desarrollador: **THE CREATIVE ASSEMBLY**
Editor: **SEGA**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio PS4: **69,95 €**
Precio PS3: **49,95 €**



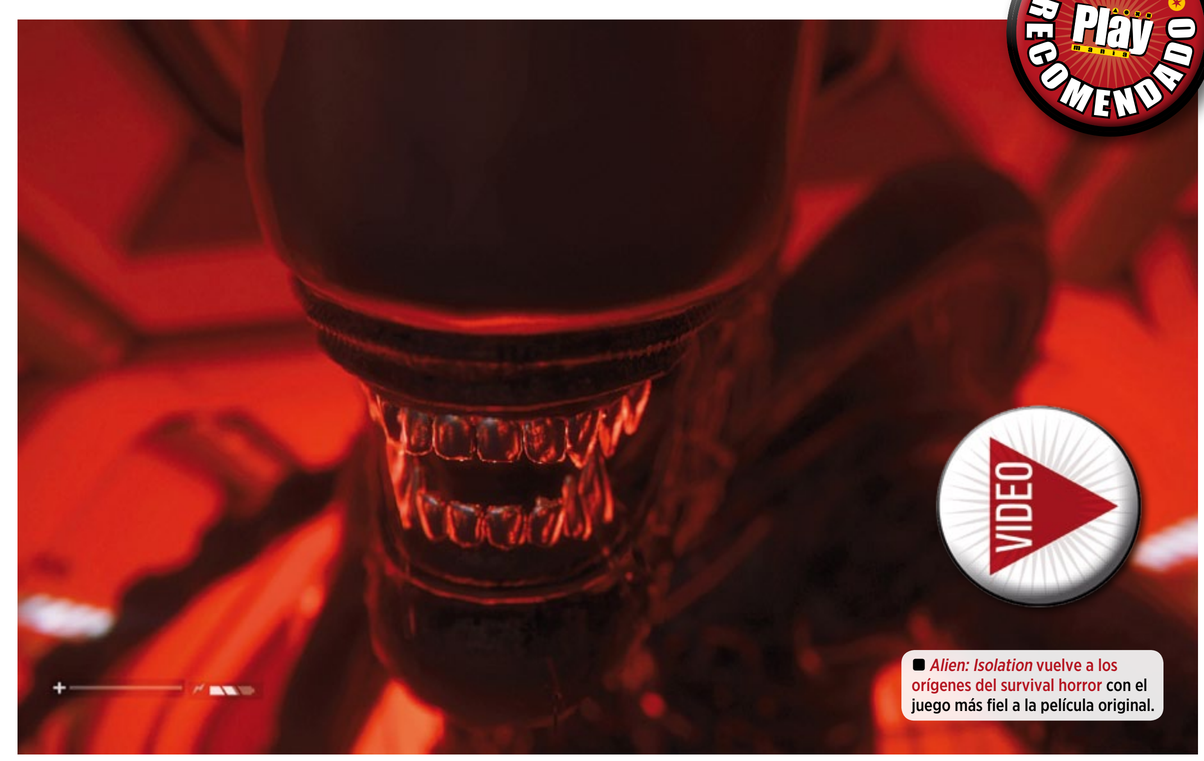




JUGADORES 1 · JUG. ONLINE NO · TEXTOS CASTELLANO · VOCES CASTELLANO · BLU-RAY SÍ · RESOLUCIÓN 1080 P

www.alienisolation.com

JUEGO RECOMENDADO Play



Alien: Isolation vuelve a los orígenes del survival horror con el juego más fiel a la película original.

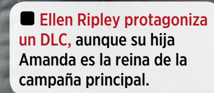
SOBREVIVIR AL MEJOR JUEGO DE **ALIEN** JAMÁS CREADO

Alien Isolation

En el espacio no sé cómo funcionará el tema del sonido y el vacío, pero en la redacción os aseguro que sí que se han oído nuestros gritos, muchos gritos.

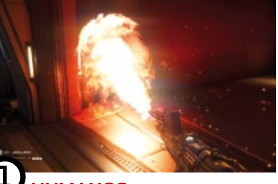
No hay nada más parecido a la película original de Ridley Scott que este *Alien: Isolation*, ni mejor género para llevarlo a cabo que el survival horror. Una historia de supervivencia protagonizada por Amanda Ripley, la hija de la mítica Ellen, que acaba en la estación espacial Sevastopol siguiendo los pasos de la desaparecida Nostromo, la nave en la que viajaba su madre. Como os podéis imaginar, lo que encontrará en la estación no se llama Ellen, se llama xenomorfo, alien o bicharraco y, sobre todo, terror.

La mala (y buena) noticia es que es imposible matar al alien, al estilo de lo que los más viejos del lugar vimos en *Resident Evil 3: Nemesis*. Como si de un estrujacaras pegado a tu rostro se tratara, SEGA y The Creative Assembly consiguen condensar los fundamentos del survival horror para ofrecernos una experiencia de supervivencia pura y dura. Los tubos de ventilación, las taquillas, los armarios y hasta las mesas se convierten en improvisados refugios para evitar a la mortífera criatura. Y no es que no contemos con un arsenal imponente: revólver, escopeta, lanzallamas, cócteles molotov, un rifle magnético, bombas caseras... pero, como os comentábamos, todo eso son caricias para el xenomorfo. Eso sí, también nos las vemos con otros enemigos, como humanos poco amistosos y sintéticos. Cada arma funciona mejor para cada tipo de enemigo, como el fuego para el alien, las balas para los humanos o los ataques cuerpo a cuerpo para los sintéticos. Además, también disponemos de artilugios para distraer a nuestros



Ellen Ripley protagoniza un DLC, aunque su hija Amanda es la reina de la campaña principal.

UN ARMA PARA CADA TIPO DE **ENEMIGO** EN SEVASTOPOL



1 **HUMANOS.** Los más débiles de Sevastopol. Lo mismo puedes quemarlos, acribillarlos a balazos y hasta lanzarles una bomba.



2 **SINTÉTICOS.** Resisten el fuego con una estoicidad admirable y nos obligan a gastar muchas balas. Lo mejor, pegarles cuerpo a cuerpo.



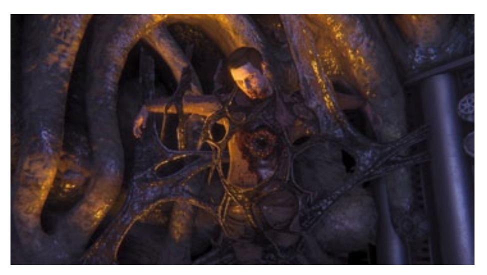
3 **ALIEN.** El xenomorfo aguanta lo que le echen: llamas, bombas, balas... Lo mejor es intentar evitarle pasando desapercibidos o con distracciones.



Los puntos de guardado, repartidos por toda la estación, nos obligan a repetir algunas secciones hasta encontrar el siguiente.


Recogemos todo tipo de materiales que nos sirven para crear todo tipo de artilugios como bombas, granadas, botiquines...


Aunque hay momentos de acción, la supervivencia y el sigilo son los grandes protagonistas de la aventura.





Pocos juegos han conseguido transmitirnos la misma angustia, pánico y terror que *Alien: Isolation*.

enemigos, en especial al alien, como granadas cegadoras, bombas de humo o bengalas, por ejemplo, que nos otorgan esos necesarios segundos de respiro que separan la vida de nuestra muerte.

Sus creadores nos aseguraron que el alien aprendería de nuestras tácticas y, aunque no es del todo cierto, sí que irá mejorando la resistencia a nuestros ataques y distracciones. Por ejemplo, si nos escondemos todo el tiempo en taquillas acabará fisgoneando en todas ellas para darnos caza o si abusamos del lanzallamas terminará cargando contra nosotros para evitar el fuego. Cuanto más repitamos una misma estrategia más difícil nos lo pondrá el xenomorfo. El sistema de guardado, manual y sólo en determinadas zonas, complica aún más las cosas y nos obliga a repetir determinadas secciones hasta conseguir sobrevivir. Gráficamente no es puntero, pero la ambientación está cuidada hasta rozar lo enfermizo, imitando la película de 1979 a la perfección. El doblaje es espectacular y la música no lo es menos, pero la palma se la llevan los efectos de sonido. Los pasos del alien, nuestra respiración o el crujir metálico de la vieja Sevastopol son los grandes culpables de que nos sintamos agobiados y paranoicos en todo momento. El ritmo de juego es muy pausado, pasando mucho tiempo escondidos, esperando y, en definitiva, sobreviviendo, lo que no gustará a los fans de la acción. Las mecánicas se repiten bastante pero las sensaciones de terror, estrés y angustia que transmite le convierten en uno de los mejores survival de los últimos tiempos.

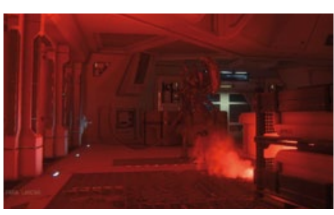

Una mesa es un sitio tan "malo" como otro cualquiera para intentar pasar inadvertidos para el insaciable xenomorfo.


Muchas zonas de Sevastopol son inaccesibles hasta que usamos nuestros artilugios de pirateo, sopletes para abrir cerraduras...

EL ARTE DE LA SUPERVIVENCIA

El alien es una máquina de matar imparable, un cazador que no podemos detener por mucho que descarguemos todo nuestro arsenal sobre su fea cara. Por eso, Amanda cuenta con un buen número de tácticas para pasar desapercibida o distraer al incansable xenomorfo.


ESCONDITES. Las taquillas, armarios... nos sirven de refugio ante el alien. Cuanto más las usemos antes nos encontrará.


DISTRACCIONES. Las bengalas, emisores de sonido... mantienen ocupado al alien durante unos valiosos segundos.


RADAR. Nuestro fiel amigo nos indica si hay algún enemigo cerca. Si no hay "punticos" es que toda va bien, por ahora.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La ambientación, el apartado sonoro y las sensaciones de angustia y terror que da.

» LO PEOR
El desarrollo puede hacerse muy lento para impacientes. Situaciones que se repiten.

Te gustará + que... OUTLAST


Te gustará − que... CONDEMNED 2


82	**» GRÁFICOS** Técnicamente son muy normalitos pero la dirección de arte es genial.
92	**» SONIDO** Genial doblaje, gran música y efectos sonoros soberbios.
87	**» DIVERSIÓN** Pasar tiempo escondido y agachado es extrañamente divertido.
85	**» DURACIÓN** Unas 15-20 horas para la campaña y más con el modo desafíos.
NOTA 88	El desarrollo es lento y las mecánicas repetitivas, pero las sensaciones de verdadero survival valen su peso en oro.







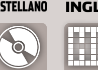
Género:
AVENTURA DE ACCIÓN
Desarrollador:
UNITED FRONT GAMES
Editor:
SQUARE ENIX
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
59,95 €



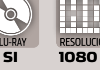


JUGADORES **1** — JUG. ONLINE **NO**





TEXTOS **CASTELLANO** — VOCES **INGLÉS**



BLU-RAY **SI** — RESOLUCIÓN **1080 P**



www.sleepingdogs.net/



Sleeeping Dogs DE es un "sandbox" ambientado en Hong Kong que salió en 2012 para PS3 y que ahora llega a PS4 "remasterizado" y con extras.

OTRO **JUEGAZO** DE PS3 QUE VUELVE "REMASTERIZADO"

Sleeping Dogs Definitive Edition

Las Triadas chinas gobiernan Hong Kong en la sombra, pero un duro policía se va a jugar el pellejo infiltrándose en ellas... también en PS4.

Después de *Tomb Raider, Rayman Legends* o *The Last of Us*, el siguiente juegazo de PS3 que salta a PS4 "remasterizado" con mejoras y añadidos es *Sleeping Dogs*. Y sí, decimos que es un juegazo porque creemos que en su momento *Sleeping Dogs* fue un juego que pasó bastante desapercibido, pese a sus indudables virtudes. Por eso, esta "remasterización" subtitulada *Definitive Edition* nos parece una gran oportunidad para volver a reivindicarlo como uno de los mejores "sandbox" de PS3, aunque quizás no salga en el mejor momento (coincide más o menos con el salto a PS4 de *GTAV*).
Sleeping Dogs nos pone en la piel de Wei Shen, un policía de Hong Kong que se infiltrará en las Triadas chinas para acabar con estas bandas mafiosas desde dentro, lo que le obligará a realizar todo tipo de trabajos para ellas, pero sin olvidar que es un agente de la ley. De hecho, el juego tiene muy en cuenta esta dualidad, premiando con puntos de policía o de triada nuestras acciones "buenas" o "malvadas", lo que nos dará acceso a unas habilidades u otras.

El desarrollo de *Sleeping Dogs* es puro *GTA*. A pie o en coche realizaremos todo tipo de misiones principales y secundarias, a lo que hay que sumar los típicos minijuegos y tareas alternativas (karaoke, salir con chicas...) y búsqueda de distintos coleccionables. Un desarrollo que tal vez no sea el más original, pero que en la practica es muy divertido y funciona de lujo gracias sobre todo a su fabuloso sistema de combate. Y es que Wei Shen, además de contar con un gran arsenal y el



Wei Shen es un duro poli curtido en los bajos fondos de Hong Kong que se va a infiltrar en las Triadas chinas.

ASÍ SE LUCHA CONTRA LAS **TRIADAS** CHINAS



1 **MADE IN CHINA.** La acción es como en un peli del género, con sus peleas de artes marciales, sus tiroreos, su "postureo"... Muy divertido.



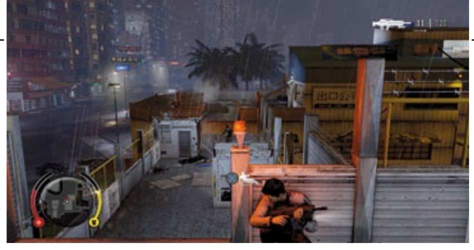
2 **A LO *GTA*.** Ofrece una ciudad amplia para explorar a pie o en coche, misiones principales y secundarias, minijuegos, distintos coleccionables...



3 **EXTRAS.** En PS4 incluye los 24 DLC de PS3, incluyendo expansiones como *Pesadilla en North Point* con los Jiang Shi ("muertos vivientes" chinos).



La trama es digna de una peli de John Woo. Actores y actrices como Emma Stone o Lucy Liu prestan su voz al juego (en inglés).

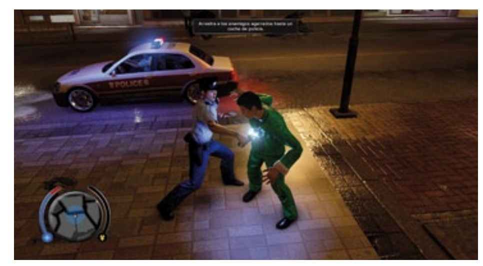


Los tiroteos cuentan con el clásico sistema de coberturas, pero el combate cuerpo a cuerpo resulta más placentero y divertido.



Además de un gran sistema de combate, podremos usar elementos del escenario para acabar con los enemigos.

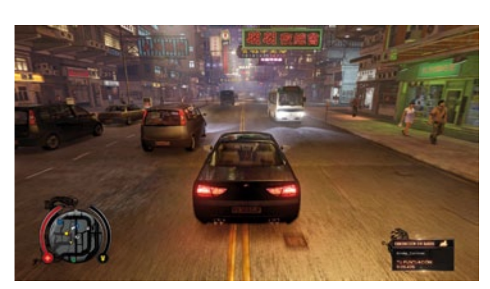




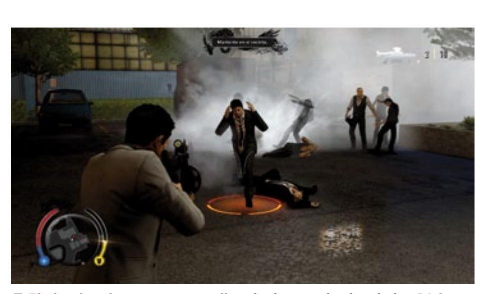
Esta "edición definitiva" incluye los 24 DLC que vimos en PS3 y algunas mejoras en el apartado gráfico.

clásico sistema de coberturas, es capaz de pelear cuerpo a cuerpo con un sistema de combate de lo más efectivo. Combos, contras, agarres, uso de elementos del escenario y la posibilidad de aprender nuevos movimientos hacen que las peleas sean incluso más placenteras que los tiroteos. Estos combates cuerpo a cuerpo y la posibilidad de "embestir" cuando vamos motorizados (amén de otras posibilidades como saltar a otro vehículo en marcha) otorgan mucha personalidad a *Sleeping Dogs*. Si a ello le sumamos una ambientación de lo más auténtica, con una trama de fondo digna de una peli de John Woo, nos queda un juego de lo más apetecible para los fans del género. Y además, esta *Definitive Edition* incluye los 24 DLC que vimos en PS3, algunos integrados en la aventura (como ciertos trajes), y otros fuera de ella, como las "expansiones" *Pesadilla en North Poin*t (icon zombis!) y *Año de la Serpiente*, que aportan bastantes horas de juego extra.

En cuanto al apartado gráfico, ha sido mejorado para la ocasión (resolución a 1080p nativa, más elementos destruibles en los escenarios, un 25% más de gente por las calles...), aunque en ciertos aspectos se nota que es un juego de 2012. ¿Merece la pena pillar *SD Definitive Edition*? Pues como suele pasar con este tipo de "remasterizaciones", depende de ti. Si no lo jugaste en PS3 es una estupenda oportunidad de recuperar un "sandbox" que pasó desapercibido en su día. Pero si ya le sacaste todo su jugo en PS3, seguramente no te merezca la pena volver a "pasar por caja".



Permite "locuras" como poder "embestir" con los vehículos o saltar de uno a otro. Las persecuciones molan más que en *GTA*.



El abanico de armas es amplio e incluye todas las de los DLC como las pistolas Silverballers de *Hitman* o el rifle de *Deus Ex*.

HONG KONG Y SU OFERTA DE OCIO

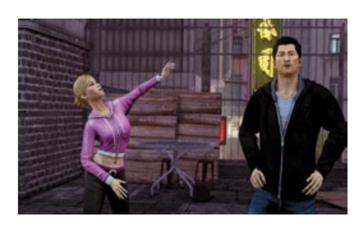
Los bajos fondos de Hong Kong ofrecen un buen número de cosas para hacer: misiones de policía, minijuegos como ir al karaoke, salir con chicas o ir de compras serán algunos de nuestros pasatiempos. No es el "sandbox" que más tiene, pero anda bien surtido en este sentido.



DE COMPRAS. Viste a tu gusto a Wei Shen. Los trajes y prendas incluidos en los DLC están integrados en ciertas tiendas.



MINIJUEGOS. Piratear cámaras, colocar micros o relajarse cantando en karaokes son algunos ejemplos de minijuegos.



UN POLI ATRACTIVO. Podemos salir con distintas chicas, aunque el "final feliz" no es muy "feliz" (no es explícito, al menos).

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Aunque no es el "sandbox" más original ni el más duradero, divierte de principio a fin.

» LO PEOR

Su precio nos parece algo elevado. Si ya lo jugaste en PS3, quizá no merezca la pena...

Te gustará + que... YAKUZA 4



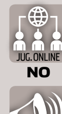
Te gustará − que... GTA V



80	**» GRÁFICOS** Aunque apreciamos las mejoras, se nota que es un juego de PS3.
85	**» SONIDO** Gran BSO e ilustres actores y actrices prestan sus voces... en inglés.
84	**» DIVERSIÓN** Sin ser original, es muy divertido y sabe enganchar desde el principio.
86	**» DURACIÓN** La historia dura cerca de 15 horas, pero verlo todo lleva mucho más.
NOTA 84	Un sandbox divertido, duradero y con una gran ambientación. Si no lo jugaste en PS3, es una gran oportunidad de repescarlo.





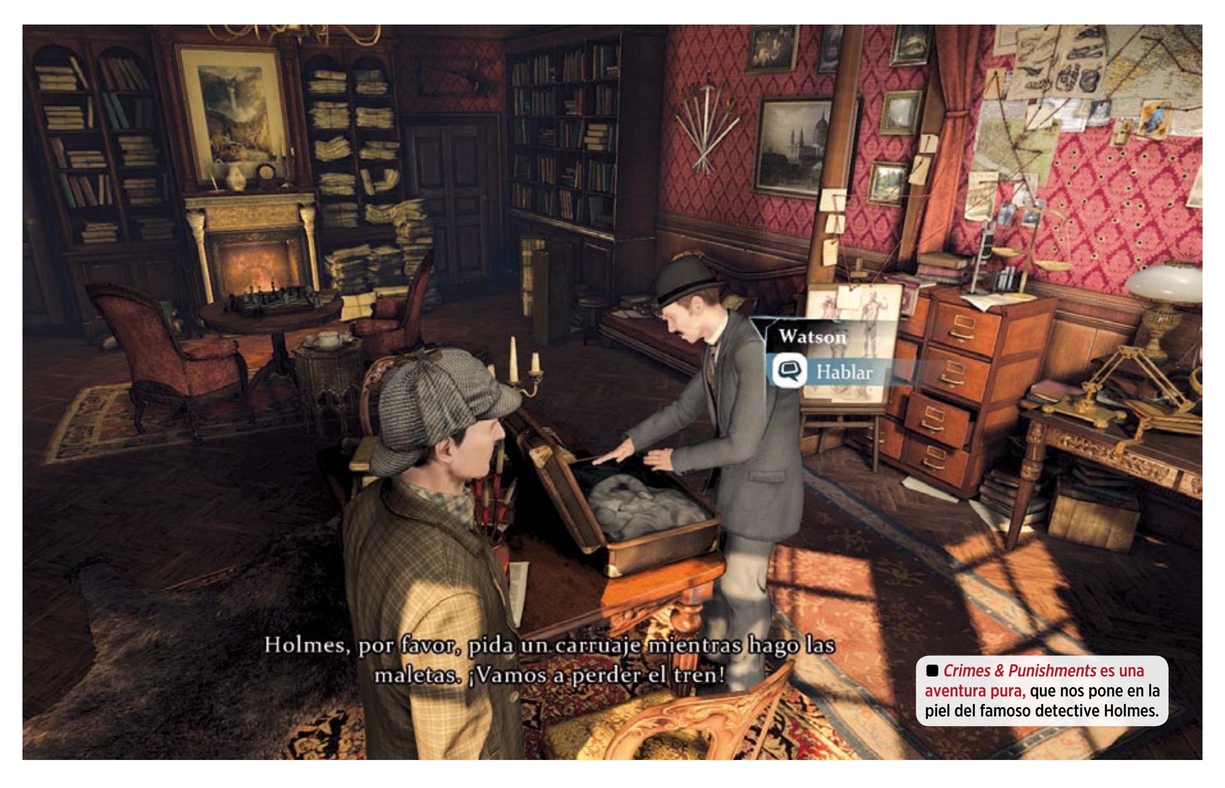
Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **FROGWARES**
Editor: **BADLAND GAMES**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **54,95 €**



JUGADORES **1**	JUG. ONLINE **NO**
TEXTOS **CASTELLANO**	VOCES **INGLÉS**
BLU-RAY **SÍ**	RESOLUCIÓN **1080 P**



www.sherlockholmes-thegame.com



Crimes & Punishments es una aventura pura, que nos pone en la piel del famoso detective Holmes.

CUANDO LA **AVENTURA** RECUPERA SU "PUREZA"

Sherlock Holmes: Crimes & Punishments

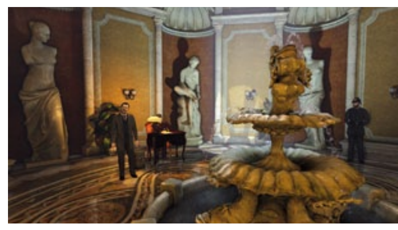
Desempolva tu pipa y tu gorra de detective, porque te esperan 6 misteriosos casos donde tendrás que demostrar tu inteligencia... ¡sin recurrir a la acción!

La serie de aventuras puras y duras *Sherlock Holmes* debuta en PS4 con un título que sigue a pies juntillas el estilo de la saga: conversaciones e interrogatorios con sospechosos y testigos, minuciosa exploración del entorno en busca de pistas, consulta de archivos, diarios y enciclopedias en busca de información extra... Un desarrollo pausado, sin prácticamente nada de acción, que remite a las aventuras de PC de los años 90 y que nos invita a no perder ni un detalle para llegar a dar con el culpable.

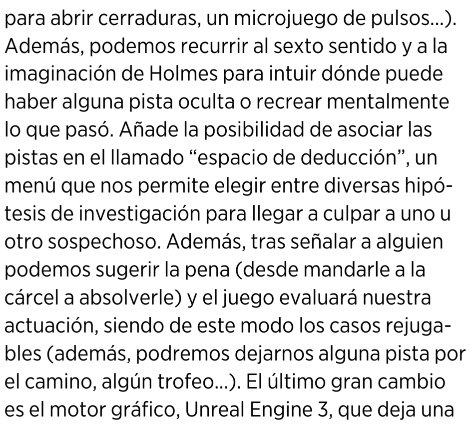
Este esquema se repite a lo largo de los seis casos que componen *Crimes & Punishments*, pero con novedades, como una mayor presencia de minijuegos para amenizar los casos (mecanismos para abrir cerraduras, un microjuego de pulsos...). Además, podemos recurrir al sexto sentido y a la imaginación de Holmes para intuir dónde puede haber alguna pista oculta o recrear mentalmente lo que pasó. Añade la posibilidad de asociar las pistas en el llamado "espacio de deducción", un menú que nos permite elegir entre diversas hipótesis de investigación para llegar a culpar a uno u otro sospechoso. Además, tras señalar a alguien podemos sugerir la pena (desde mandarle a la cárcel a absolverle) y el juego evaluará nuestra actuación, siendo de este modo los casos rejugables (además, podremos dejarnos alguna pista por el camino, algún trofeo...). El último gran cambio es el motor gráfico, Unreal Engine 3, que deja una ambientación más envolvente y cuidada.



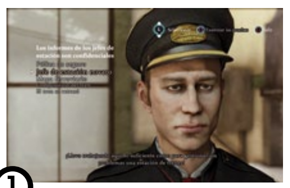
Minijuegos como este pulso dan algo de variedad a su desarrollo pausado. Y hay varios, como abrir cerraduras.



Podemos explorar los entornos en tercera o primera persona. Esta última nos mete más en su gran atmósfera.



ELEMENTAL, QUERIDO **INVESTIGADOR...**



1 **DIÁLOGOS.** Interroga a todos los implicados e incluso revisa su apariencia. Algunas de las pistas te permitirán desmontar sus mentiras...



2 **INVESTIGA.** Examina bien los entornos, usa tu sexto sentido para localizar indicios ocultos, examina las pruebas o realiza estudios químicos.



3 **CONCLUSIÓN.** Al ligar unas pistas con otras crearemos diversas hipótesis que nos conducirán a un sospechoso (y decidiremos la pena).

VALORACIÓN

» **LO MEJOR**
Recupera el estilo de las aventuras más clásicas. Los casos pican de principio a fin.

» **LO PEOR**
Su desarrollo puede resultar lento. Te puedes quedar atrancado. Los rostros.

78	» **GRÁFICOS** Destacan los entornos, aunque las animaciones y rostros son toscos.
79	» **SONIDO** Buen doblaje en inglés y banda sonora que se ajusta al caso.
80	» **DIVERSIÓN** A poco que te guste el género, te atrapará con sus geniales casos.
83	» **DURACIÓN** Da de sí como mínimo 12 horas, aunque los casos son rejugables.
NOTA 80	Una aventura de las de antes, con una enorme capacidad para enganchar, aunque eso sí, sin un ápice de acción...



Género: **ESTRATEGIA**
Desarrollador: **KADOKAWA STUDIOS**
Editor: **BANDAI NAMCO**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **49,99 €**

JUGADORES **1-2**
JUG. ONLINE **2**
TEXTOS **INGLÉS**
VOCES **INGLÉS**
BLU-RAY **SÍ**
RESOLUCIÓN **1080 P**

http://es.playstation.com/



Siempre por turnos, tendremos que desplazar casi libremente a nuestras unidades y aprovechar sus características de ataque y defensa al máximo.

ESTRATEGIA... MUY POCO MEDITADA

Natural Doctrine

Hay muchos más amantes de la estrategia por turnos de lo que creemos, pero van a tener que seguir esperando una mejor oportunidad para disfrutarlo.

La estrategia por tunos es un pausado y adictivo género que no se prodiga mucho en consolas y mucho menos en la joven PS4. La propuesta suele ser, como en este *Natural Doctrine*, dirigir a un ejército moviendo por turnos a nuestra unidades, desentrañando una trama no demasiado brillante, que además no entenderás si no dominas el inglés. Una deficiencia grave en un título con una tremenda cantidad de tutoriales, indicaciones y texto en general, que inunda la pantalla de información no demasiado útil sobre líneas de ataque, estadísticas, mensajes... Un tsunami de datos que sólo estorban y poco ayudan a comprender todos los entresijos del complejo sistema de combate. Además, el nivel de dificultad es desorbitado y sólo tras horas de "prueba y error" daréis con la secuencia precisa que hará que os impongáis a vuestros implacables enemigos. Los amplios escenarios sólo pueden ser superados de una forma concreta y nada tienen que decir tu inteligencia o tus dotes estratégicas.

El apartado técnico, además, no sería digno ni de PS3, con modelados paupérrimos y escenarios casi vacíos. La música tampoco ayuda con estridentes melodías de relleno. Tienes cosas buenas si eres capaz de dedicarle una ingente cantidad de horas, como un sistema de combate realmente complejo y afinado y una duración más que aceptable. Pero eso no consigue salvar a un título que se hace tremendamente áspero de jugar y que trata tan injustamente al estratega que llevas dentro.



DÉJATE ATRAPAR POR LOS SUEÑOS...

1. **ESTRATEGIA.** Coloca, por turnos y sabiamente, a tus variadas unidades para tratar de superar las defensas de tus enemigos.

2. **MULTIJUGADOR.** Podrás jugar en cooperativo online algunas misiones. El competitivo consiste, por el contrario, en un juego de cartas.

3. **CROSSING.** Sale en PS4, PS3 y PS Vita. No es cross-buy, pero sí cross-save y cross-play... si es que alguien se lo compra para más de una consola.



Su sistema de combate es complejo y variado. Si le dedicas horas y paciencia sabrás extraerle todo el jugo.



La estrategia es pausada, pero tener que ver la animación de todas las unidades enemigas exaspera.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Ofrece un sistema de combate profundo y pulido, con muchas opciones.

» LO PEOR
Frustrante muy a menudo, complicado de dominar, apartado técnico muy pobre.

51	**» GRÁFICOS** Modelados dignos de PS2 y escenarios y efectos simplísimos.
60	**» SONIDO** Melodías del montón cargadas de guitarreo. Las voces se pierden.
55	**» DIVERSIÓN** Difícil y lleno de "prueba y error". Dominarlo y entenderlo lleva horas.
75	**» DURACIÓN** Más de 15 horas acabarlo y luego queda el juego de cartas online.
NOTA 60	**Un juego de estrategia por turnos complejo y completo, pero intrincado, frustrante y con un envoltorio poco amigable.**

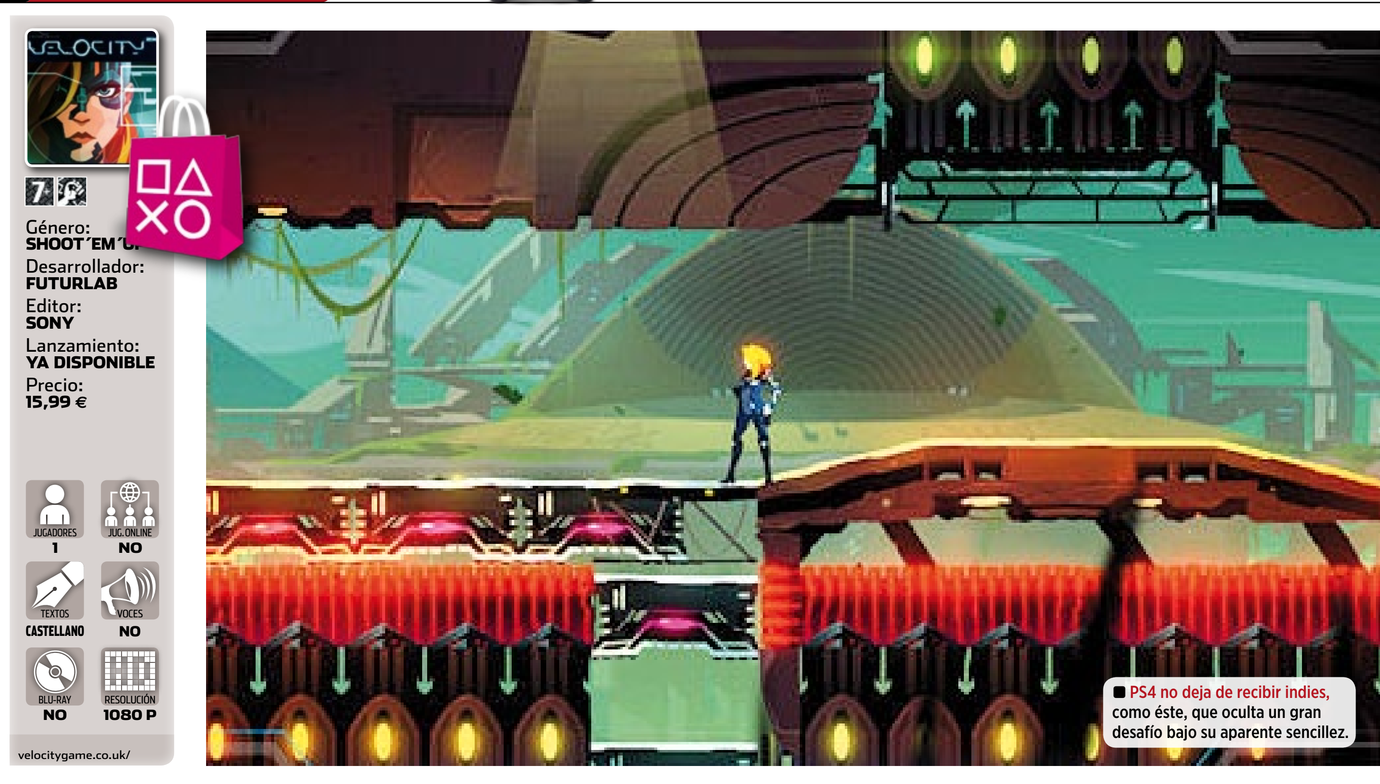


7

Género:
SHOOT´EM´UP
Desarrollador:
FUTURLAB
Editor:
SONY
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
15,99 €

JUGADORES: 1	JUG. ONLINE: NO
TEXTOS: CASTELLANO	VOCES: NO
BLU-RAY: NO	RESOLUCIÓN: 1080 P

velocitygame.co.uk/



PS4 no deja de recibir indies, como éste, que oculta un gran desafío bajo su aparente sencillez.

UN DERROCHE DE **FRENESÍ** GALÁCTICO

Velocity 2x

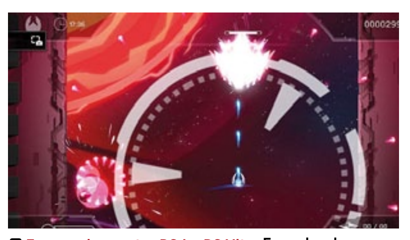
Si echáis de menos las mecánicas y la simpleza de los antiguos arcades, atentos a uno de los títulos indie más interesantes y desafiantes de PSN.

Hay que reconocer que la mayoría de los juegos actuales ya no arrojan a la cara de los jugadores un desafío digno de ellos y optan por ponernos las cosas demasiado fáciles. Por suerte, la secuela del juego de Futurlab toma como inspiración los arcades pasados, donde insistencia, memoria y agilidad dactilar protagonizan papeles estelares. Y no es que superar las 50 fases de *Velocity 2X* sea muy complicado, sino que superarlas obteniendo todas las medallas ("como dios manda") exige dominar sus frenéticas mecánicas perfectamente.

Ante nosotros, un shoot'em up galáctico vertical en el que nuestro Quarp Jet, demás de disparar mucho, es capaz de teletransportarse a cualquier lugar o a soltar cápsulas temporales con las que retroceder en el escenario. Habilidades esenciales para avanzar esquivando muros y callejones sin salida. Y entremedias, Kai Tana (la piloto), salta de la cabina para superar rápidas fases de desplazamiento lateral que mantienen el mismo altísimo ritmo. Su impecable control nos permite alternar y enlazar movimientos a velocidades de vértigo y con una fluidez pasmosa. Los 60 fps y un estilo gráfico limpio y aséptico (aunque poco variado) refuerzan esas premisas, acompañadas por una banda sonora tecno sobresaliente. Un título extremadamente pulido en lo jugable que requiere de concentración pero que, si vamos a por todas, os dejará esa sensación de "soy la leche" que difícilmente encontraréis en otros hoy día.



"Volarás" por el escenario enlazando disparos, saltos y teletransportes con una fluidez endiablada.



Es cross buy entre PS4 y PS Vita. En ambas luce y se disfruta igual de bien. Partidas cortas pero intensas.

» UN BOSQUE RECÓNDITO QUE PRECISA DE **MENTES AVISPADAS**

1 **ARCADE.** La base es disparar mucho. Habrá diferentes armas y jefes finales, pero el teletransporte añade muchas variaciones a la ecuación.



2 **A BORDO Y A PIE.** Los dos tipos de fases se mezclan de forma magistral y mantienen el mismo ritmo trepidante y las mismas mecánicas.



3 **PERFECCIÓN.** Lograr la máxima puntuación exige mucha dedicación y más habilidad. Hay que coger cristales, supervivientes y correr muchísimo.



» **LO MEJOR**
El impecable control y un ritmo e interés que no decae nunca. Resulta desafiante.

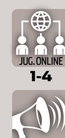
» **LO PEOR**
Escenarios algo repetitivos. Que no llame la atención como merece.

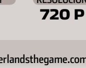
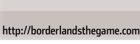
76	» **GRÁFICOS** Limpios y con personalidad, pero poco variados y espectaculares.
90	» **SONIDO** De estilo techno-trance, adecuadas y tremendamente pegadizas.
86	» **DIVERSIÓN** Una vez dominado en control, disfrutaréis de lo lindo con su ritmo.
78	» **DURACIÓN** 5 horas para superar las 50 fases. Más del triple completarlo.
NOTA 84	**Intenso, desafiante y adictivo. Arcade puro que encantará a los que busquen acción directa. No deja lugar al aburrimiento.**



18

Género: **SHOOT'EM UP**
Desarrollador: **2K AUSTRALIA**
Editor: **TAKE TWO**
Lanzamiento: **17 DE OCTUBRE**
Precio: **59,95 €**

JUGADORES **1-2** | JUG. ONLINE **1-4**
TEXTOS **CASTELLANO** | VOCES **CASTELLANO**
BLU-RAY **SÍ** | RESOLUCIÓN **720 P**

http://borderlandsthegame.com



■ *Bordelands The Pre-Sequel* nos traslada a la luna de Pandora añadiendo super saltos, combates aéreos...

LOS BUSCA-CÁMARAS DEL ARCA SE VUELVEN AÚN MÁS **LUNÁTICOS**

Borderlands The Pre-Sequel

La precuela de la secuela de *Borderlands* nos traslada a Elpis, la luna de Pandora, un nuevo mundo en donde buscar tesoros es aún más "alunizante".

Una de las grandes series de PS3 vuelve con una tercera entrega cuya premisa resulta incluso más alocada que las chifladuras a las que 2K y Gearbox nos tienen acostumbrados con *Borderlands*. Esta nueva aventura está situada entre la primera y la segunda entrega (de ahí lo de "Pre-Secuela") pero ambientada en Elpis, la luna de Pandora. Lo que en principio puede parecer un simple lavado de cara para mostrar otros escenarios pronto se descubre como un giro sustancial en las mecánicas de los combates.

Cuatro cazadores, que ya habíamos conocido en anteriores entregas, se convierten en los nuevos y osados protagonistas de la tercera entrega. Athena, la gladiadora, es una asesina de la corporación Atlas que puede usar su escudo para absorber el daño recibido y luego lanzarlo cual mortífera cuchilla con la que rebanar las cabezas de nuestros enemigos. Sus ataques cuerpo a cuerpo con espada provocan desangramiento en los enemigos e incluso puede generar una tormenta de daño eléctrico en la zona donde lancemos el escudo. Wilhelm, un ingeniero de Hyperion, es el bruto del equipo. Su habilidad especial invoca a dos drones, Loba y Santo. Mientras que Loba se dedica a atacar a los enemigos cercanos, Santo se afana en recuperar nuestra energía. Su aspecto es distinto al cyborg que conocimos en *Borderlands 2* pero podemos ir desbloqueando mejoras hasta convertirle en aquel bestiajo al que nos enfrentamos en la pasada entrega. Podemos añadirle un brazo robótico que lanzamos como Mazinger Z, unas

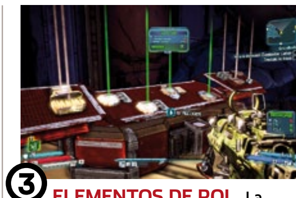
» LA RECETA DE TODO BUEN ESBIRRO DE *BORDERLANDS*



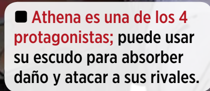
① **EL ARGUMENTO.** Se sitúa entre la primera y la segunda entrega y nos lleva a seguir los pasos de Jack el guapo en Elpis, la luna de Pandora.



② **DISPAROS.** Los esbirros sabemos de buena tinta que nuestra misión consiste en disparar a todo lo que se mueva en primera persona.

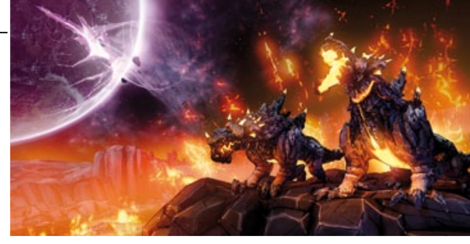


③ **ELEMENTOS DE ROL.** La generación aleatoria de equipo, las subidas de nivel, las mejoras del personaje, la búsqueda de "quests"...

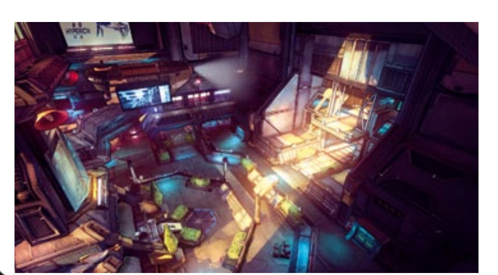


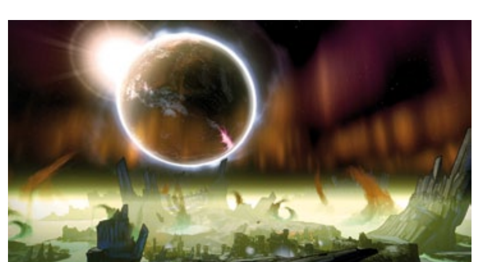
■ Athena es una de los 4 protagonistas; puede usar su escudo para absorber daño y atacar a sus rivales.


Cuatro nuevos busca-cámaras se unen a la aventura: la pistolera Nisha, la gladiadora Athena, Wilhelm y nuestro adorado Claptrap.


La fauna de Elpis no tiene nada que envidiarle a la de Pandora; hay todo tipo de criaturas esperando a batirse con nosotros.


Aunque muchos elementos repiten en esta entrega también encontramos novedades, como este vehículo, por ejemplo.

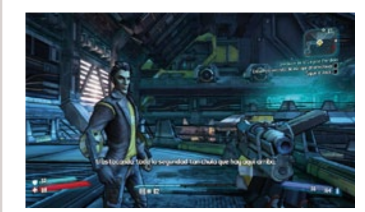




NUESTRA VIDA COMO UN **CLAPTRAP**



EL COMIENZO. Nada más escoger a Claptrap como personaje ya nos "dejan caer" que igual nos hemos equivocado.


ÁGIL Y PEQUEÑO. Aunque todo el mundo nos saca una cabeza somos rápidos y ágiles, además de muy graciosos.


LA RULETA DE LA MUERTE. La habilidad especial cambia cada vez que la usamos. Cada una parece más loca.

***The Pre-Sequel* traslada la acción a Elpis, la luna de Pandora. Su poca gravedad nos permite dar super saltos y planear.**

piernas que nos permiten correr mientras disparamos o un cañón que coloca en su hombro para disparar descargas de láseres. Nisha, la justiciera que era comisaria de Lynchwood en *Borderlands 2*, puede entrar en el modo "enfrentamiento" que aumenta el daño que hacemos y nos permite apuntar automáticamente y cambiar de objetivo fácilmente. Además, también puede llegar a llevar armas duales (una en cada mano) e incluso podemos hacer que nuestras balas reboten en algunas superficies y hasta de un enemigo a otro. El cuarto en discordia no es otro que Claptrap, uno de los simpáticos y charlatanes robots que son buque insignia de la serie. Su habilidad principal "busca-cámaras.exe" es una suerte de ruleta de habilidades que evalúa la situación en la que nos encontramos (tipo de enemigos, energía que nos queda, etc...) y nos otorga un ataque especial al azar. Puede que nos toque llevar una arma en cada mano y disparar sin parar a lo loco, puede que nos toque crear un pequeño robot que causa estados alterados en los enemigos o una fiesta Torgue de granadas que dañan por igual a amigos y enemigos... Vamos, una lotería. Como habréis podido adivinar no nos hemos podido resistir a la tentación de controlar un Calptrap y ha sido nuestro elegido. Es el único que no era malvado en anteriores entregas y, claro, nosotros somos muy bondadosos (en realidad es por disfrutar de sus chistes malos).

La mayor novedad jugable viene determinada por el escenario lunar en el que se desarrolla la aventura. La fuerza de la gravedad en Elpis es mucho menor, por lo que podemos dar saltos increíbles para movernos de un lado a otro con facilidad. Esto hace que los mapeados sean mucho más verticales que en las anteriores entregas. Además, como la atmósfera de la luna de


Tres de los nuevos personajes eran villanos en anteriores entregas de *Borderlands*. Nos toca descubrir cómo llegaron a eso.


La gravedad de la luna de Pandora nos permite dar super saltos y planear usando oxígeno para disfrutar de sus combates aéreos.



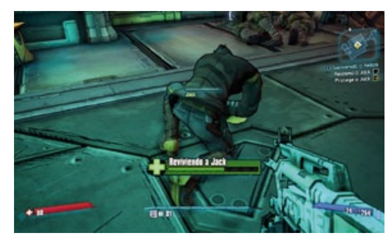
La trama nos lleva a descubrir cómo Jack el guapo se convirtió en el líder de la temida corporación Hyperion.



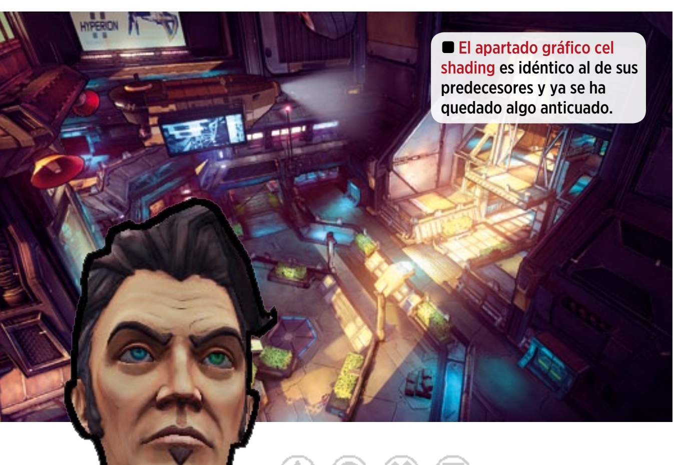
Claptrap puede convertirse en distintos robots con diferentes habilidades: pirata, mago, soldado y muchos más.



Los combates aéreos gracias a artilugios antigravedad son una de las grandes novedades.



Siempre que veas un compañero caído no está de más echarle un cable, aunque sea Jack el guapo.



El apartado gráfico cel shading es idéntico al de sus predecesores y ya se ha quedado algo anticuado.

Wilhelm es el experto en armas pesadas y puede mejorarse añadiendo partes cibernéticas a su cuerpo.

La experiencia cooperativa mezcla de rol y shoot'em up se hace aún más loca gracias a las nuevas armas, vehículos y a los super saltos.

Pandora no es muy respirable que digamos, necesitamos recargar los tanques de oxígeno con los que vamos equipados para no morir ahogados. Además, los tanques de oxígeno también nos permiten gastar parte de nuestras reservas para planear por los escenarios cual jet-pack oxigenado. Tranquilos porque Elpis está repleto de reservas naturales que recargarán nuestros depósitos al pasar por ellas o de zonas en las que podemos desplegar cúpulas de oxígeno para respirar tranquilos. En nuestro caso esto ha sido más una ventaja que un inconveniente, ya que nuestro amigo Claptrap no gasta de eso que los humanos llamáis pulmones. Además, los escenarios están repletos de saltadores (al estilo de lo que veíamos en *Resistance*) que nos proyectan hacia las alturas. Gracias a ellos los tiroteos se convierten en una locura aún mayor que lo que vimos en pasadas entregas.

El argumento está algo más trabajado de lo habitual, siguiendo el ascenso de Jack el guapo a villano contado desde la perspectiva de los 4 protagonistas. Sinceramente, tampoco es algo que nos preocupe demasiado. El punto fuerte de esta nueva entrega vuelve a estar en la perfecta mezcla de shooter, elementos roleros y juego cooperativo para 2 jugadores en pantalla partida o 4 jugando online. Los tiroteos son igual de buenos que siempre, con el añadido de los truquitos gra-

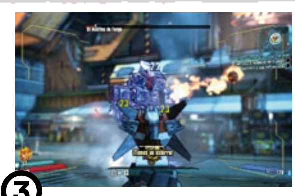
UN NUEVO MUNDO REPLETO, CÓMO NO, DE **ENEMIGOS**



1 **FAUNA SALVAJE.** Parece la más facilona y débil, pero alguno de los enemigos más temibles son criaturas nativas de la luna Elpis.

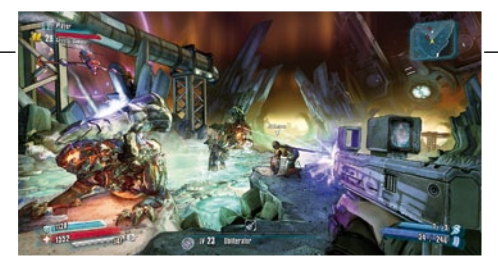


2 **SALVAJES SIN FAUNA.** Carroñeros, cabronazos y demás macarras que solo buscan hacerse ricos en mitad del caos reinante.



3 **JEFES DE HYPERION.** Son los más duros y a quienes queremos arrebatar el control de la luna. Entonces, ¿Jack es héroe o villano?

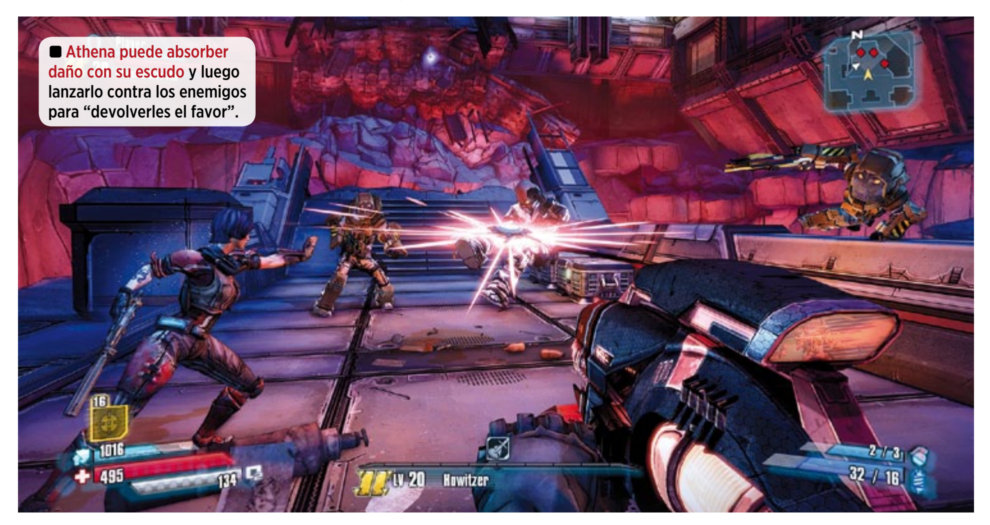
Jack el guapo es el villano de la serie pero en esta ocasión vemos el otro lado del mito de Pandora.



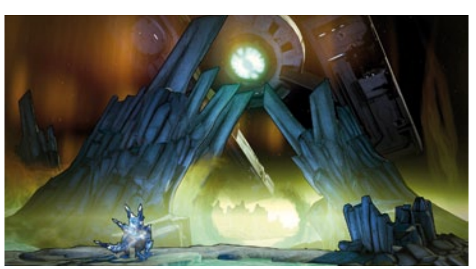
■ Además de dar super saltos también podemos caer desde las alturas hincando la rodilla para dañar a nuestros enemigos.

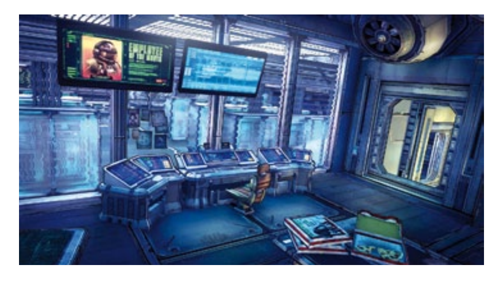


■ Dos nuevos tipos de armas aumentan aún más el completo arsenal de anteriores entregas: armas congelantes y de láseres.



■ Athena puede absorber daño con su escudo y luego lanzarlo contra los enemigos para "devolverles el favor".





vitatorios y las nuevas armas de congelación y láser (2 joyas de las que no nos podemos despegar). La generación aleatoria de armas como recompensa es otro de los puntos fuertes que nos mantiene enganchados para seguir jugando. La mejora de los personajes vuelve a ser tan completa como siempre y ofrece las suficientes opciones para que incluso dos jugadores que utilizan al mismo personaje encuentren diferencias notables en su estilo de juego. Eso sí, lo mejor es formar un equipo con las cuatro clases para aprovechar los puntos fuertes de cada uno. Además, muchas habilidades se centran en ofrecer mejoras también a nuestros compañeros, por lo que el modo cooperativo resulta más interesante que nunca.

El apartado técnico se ha quedado algo anticuado ya que el Unreal Engine 3 se ha visto sobrepasado por su hermano mayor. No es que *Borderlands* haya sido alguna vez un prodigio técnico pero se nota que no ha avanzado mucho con el paso de los años. El doblaje sigue siendo igual de genial y el sentido del humor otro de los alicientes que nos invita a seguir jugando (Jack el guapo y Claptrap siguen siendo los reyes). Aunque las distintas zonas siguen estando divididas por tiempos de carga la sensación de recorrer un mundo abierto a nuestro aire en busca de misiones o nuevos retos nos embriaga una vez más. Gearbox y 2K han querido despedirse de PS3 a lo grande, creando una aventura que reúne lo mejor de las dos primeras entregas y lo multiplica con saltos imposibles, tiroteos en el aire y un desarrollo aún más frenético y lunático que los anteriores. Lo malo es que no resulta tan sorprendente y aunque introduce nuevas mecánicas nos quedamos con ganas de ver novedades aún más sustanciales que nos vuelvan a dejar estupefactos. ■



■ Esta tercera entrega vuelve a ofrecernos un gigantesco mundo abierto en el que explorar a nuestro aire en busca de tesoros.



■ Aunque en solitario ya es muy divertido, lo mejor viene al jugarlo con 3 amigos, combinando las habilidades de cada uno.

» UNA GRAN RACIÓN DE **ROL** DEL BUENO

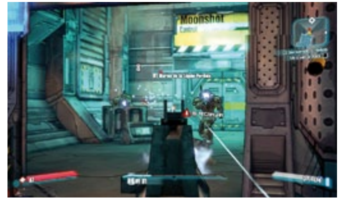
Aunque la mayor parte del tiempo lo pasamos disparando en una vista subjetiva como en cualquier otro shoot'em up, aquí también encontramos un buen número de elementos roleros que hacen que la experiencia sea mucho más completa y profunda de lo normal en el género.



NIVELES. Nosotros tenemos un nivel, pero nuestros rivales también. Si los suyos superan el nuestro casi no les dañaremos.



PROGRESIÓN DEL PERSONAJE. Al subir de nivel ganamos puntos de habilidad que invertimos en mejoras.



EQUIPAMIENTO. Se genera de modo aleatorio mezclando atributos para hacer que cada arma, escudo, etc... sea único.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Los nuevos super saltos. Manejar a Claptrap. La libertad de exploración que ofrece.

» LO PEOR

El motor gráfico se ha quedado anticuado. Esperábamos novedades más suculentas.

Te gustará + que... DESTINY — Te gustará = que... BORDERLANDS 2



85	**» GRÁFICOS** El Unreal 3 aún da el pego pero se nota que han pasado los años.
89	**» SONIDO** El doblaje es sensacional y los efectos también. La música...
94	**» DIVERSIÓN** El modo cooperativo y los frenéticos combates enganchan lo suyo.
92	**» DURACIÓN** Podemos echarle más de 50 horazas para completarlo todo.
NOTA 91	**Reúne lo mejor de las dos primeras entregas con algunas novedades. Muy divertido, pero no sorprende como antes.**







Género: **VELOCIDAD**

Desarrollador: **CODEMASTERS BIRMINGHAM**

Editor: **CODEMASTERS**

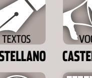
Lanzamiento: **17 DE OCTUBRE**

Precio: **59,95 €**


JUGADORES **1-2**


JUG. ONLINE **2-16**

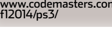



TEXTOS **CASTELLANO**

VOCES **CASTELLANO**


BLU-RAY **SÍ**


RESOLUCIÓN **720 P**


www.codemasters.com/es/f12014/ps3/



Codemasters ha hecho un último servicio a PS3 antes de dar el salto a PS4, en la que ya parece centrada.

CLAVANDO FRENOS POR ÚLTIMA VEZ EN PS3

F1 2014 llega con la temporada ya casi concluida, como ha sido norma habitual en todos los juegos del "Gran Circo" que ha hecho Codemasters. Las novedades respecto a *F1 2013* son escasas, más allá de las "obligadas":



1 **LICENCIA.** Se incluyen los once equipos y los veintidós pilotos de la temporada 2014. El orden de carrera es bastante fiel al de la realidad.



2 **V6 TURBO.** Los nuevos coches hacen menos ruido (se escuchan los derrapes) y tienen ocho marchas, pero el control apenas ha variado.



3 **CIRCUITOS.** Debutan Sochi y Spielberg (sustituyen a Yeongam y Buddh) y Hockenheim releva a Nurburgring para el GP de Alemania.

"SANGANCHAO-SANGANCHAO", EN LA PUZOLANA...

F1 2014

Tras un lustro de éxitos, Codemasters ha apurado los neumáticos de PS3 hasta su último kilómetro de vida útil y se le han quedado en las lonas.

Que PlayStation 3 está agotada es algo que se sabe aquí, en Pekín y en el estudio que Codemasters tiene en Birmingham. Sin embargo, debido a los plazos para desarrollar un *F1* de nueva generación (previsto para marzo-abril de 2015), la compañía británica se ha decantado por lanzar un quinto y último título canónico de la saga en la veterana consola de Sony, aprovechando el bagaje gráfico, jugable y de opciones acumulado durante el último lustro (lo mismo que ya hizo con *GRID Autosport* hace unos meses). Aunque sea chocante en una saga anual, el conjunto es peor que el de 2013 debido a la pérdida de los contenidos clásicos de los 80 y los 90 o a la "casualización" de algunos elementos, como la estructura del modo Trayectoria (siendo novatos, podemos empezar en la todopoderosa Mercedes, por ejemplo).

La temporada 2014 vino con un nuevo reglamento debajo del brazo, allá por marzo (sigue el problema del desfase temporal), y Codemasters ha recreado con bastante fidelidad todos los cambios, observables sobre todo en el diseño de los coches y en el ruido de sus motores. Como siempre, el control se puede configurar ampliamente, pero nos da la sensación de que se ha suavizado demasiado, hasta el punto de que, incluso con todas las ayudas desactivadas, es muy accesible. Aun así, sigue la senda de los últimos años y resulta convincente. Igualmente, se han hecho cambios obligados para los circuitos, con el debut





El espectacular circuito de Sochi debuta este año en la Fórmula 1. En sus alrededores, hay edificios futuristas y una montaña rusa.



La lluvia sigue siendo el estandarte gráfico de la saga. Para otras cosas, al motor EGO, aunque rinde bien, ya le pesan los años.



El GP de Bahréin se disputa de noche por primera vez. Se les ha olvidado que los entrenamientos sí se celebran en horario diurno...





Codemasters aprovecha el bagaje del último lustro para lanzar un último *F1* en PS3 con cero novedades.

de Sochi, el regreso del Red Bull Ring (el antiguo A1 Ring austríaco, donde no se corría desde 2003) y la entrada de Hockenheim por Nurburgring.

***F1 2014* es un buen juego, pero analizado en perspectiva** adolece enormemente de novedades, como si a Codemasters se le hubiesen acabado las ideas o, esperemos, se las hubiesen guardado para PS4. Gráficamente resulta bastante pobre. No nos referimos al detalle del entorno o a las físicas de los monoplazas, sino a todo el ambiente que rodea a las carreras, que es casi igual que el que había ya en *F1 2010*. No se tiene la verdadera sensación de estar en un gran premio, porque no hay celebraciones en el podio, ni formación de la parrilla de salida, ni conversaciones bidireccionales de radio, ni recreación de las caras de los pilotos... Algunas de esas cosas estaban en los *Formula One* de Studio Liverpool para PS2, así que tampoco pedimos ninguna quimera.

Si no habéis jugado a ninguno de los anteriores juegos de Fórmula 1 para PS3, éste es perfectamente recomendable, pero apenas aporta novedades y sale con la temporada 2014 ya en su recta final. Salta a la vista que es un título hecho por inercia para cubrir un espacio vital y cuyo desarrollo, de hecho, ha sido paralelo al del futuro *F1 2015* de PS4, que debería llegar en unos meses y que es el que realmente será la estrella. Esta vez, parafraseando a Gonzalo Serrano tras aquella pifia de Lewis Hamilton en Shanghái en 2007, Codemasters, se ha enganchado en la puzolana. Apurar tanto los neumáticos no ha sido la mejor táctica.



La IA tiene altibajos: al principio de las carreras los rivales son unas "madres" y es posible adelantar como si de karts se tratara.



Las paradas en boxes son "automáticas". Si jugamos a más del 25% de vueltas, hay que parar para poner los dos tipos de ruedas.

» UNA GASOLINA SIN ADITIVOS NOVEDOSOS

Codemasters no se ha calentado la cabeza con los modos de juego, que son los mismos que había en *F1 2013*, con la pérdida del contenido clásico. Al margen de grandes premios sueltos, Mundial exprés, contrarrelojes, cronos de medalla y carreras online, hay tres modos principales:



TRAYECTORIA. Vivimos la vida de un piloto, pero ya no hace falta "escalar". Se puede empezar en Ferrari, en Mercedes...



RECREACIONES. Son veinte desafíos, ficticios en su mayoría: remontar, aguantar con el alerón roto, afrontar un aguacero...



MUNDIAL COOPERATIVO. Es la gran estrella del online, pues permite compartir escudería y colaborar con un amigo.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La licencia, con los V6 turbo y los nuevos circuitos. El Mundial cooperativo en línea.

» LO PEOR
Modos muy básicos, con cero novedades. Sin contenido clásico. Tiempos de carga.

Te gustará (+) que... F1 RACE STARS

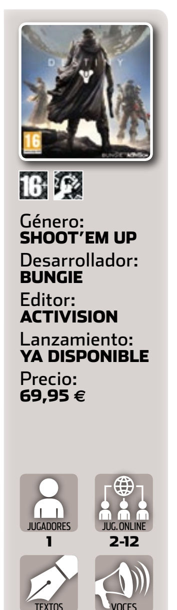


Te gustará (−) que... F1 2013



88	**» GRÁFICOS** Son un copia-pega, pero el motor EGO aún se mantiene en la picota.
80	**» SONIDO** Los motores suenan como en la realidad y se oyen las blocadas.
75	**» DIVERSIÓN** Aunque responde muy bien, el control ha reducido su exigencia.
80	**» DURACIÓN** Hay varios modos, pero les falta profundidad y han perdido cosas.
NOTA 78	No cumple la regla de que las sagas anuales siempre mejoran. Está hecho para salir del paso, a la espera del *F1 2015* de PS4.

JUEGO Play RECOMENDADO



Género: **SHOOT'EM UP**
Desarrollador: **BUNGIE**
Editor: **ACTIVISION**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **69,95 €**



■ *Destiny* es un shooter subjetivo ambientado en el espacio con toques de rol y MMO que podemos compartir con amigos en escuadras de tres. Exige jugar conectados.

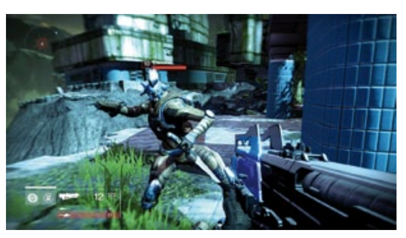
GUARDIANES DE LA **GALAXIA** TAMBIÉN EN PS3

Destiny

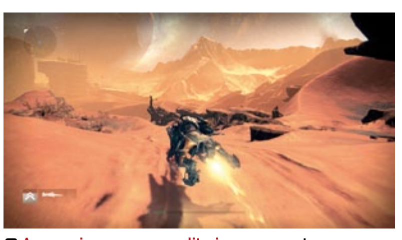
Bungie y Activision no se olvidan de los usuarios de PS3 y les brindan una experiencia de juego similar, aunque gráficamente inferior a lo visto en PS4.

Más de un mes después de su aterrizaje en las tiendas, *Destiny* sigue dando mucho que hablar... y que jugar. En Bungie mantienen su promesa de seguir añadiendo alicientes para que sigamos compartiendo este universo con nuestros amigos y explorarlo en busca de retos a nuestra medida en PS4 y también en PS3.

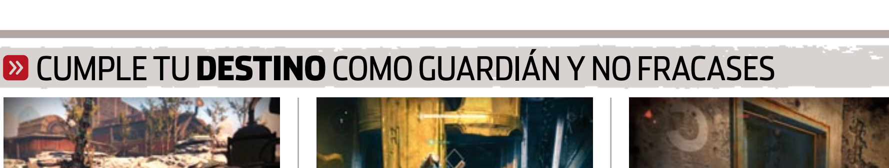
***Destiny* en PS3 ofrece los mismos contenidos que en PS4.** Tras crearnos a nuestro guardián eligiendo su raza, atributos y clase (Cazador, Titán o Hechicero), solos o formando una escuadra con otros dos guardianes, iniciaremos un viaje que nos llevará por planetas como Venus o Marte. En nuestro camino nos cruzaremos con otros guardianes, con los que podremos interactuar o no y a los que podremos enfrentarnos en el Crisol, que ofrece las mismas modalidades competitivas que en PS4. Donde sí se nota la diferencia entre las dos versiones en el apartado gráfico. Si bien en cuanto a rendimiento todo se mueve de forma aceptable, si comparamos los gráficos de PS4 con los de esta versión sí que se nota bastante: texturas de menor calidad, nitidez inferior, efectos de luz no tan trabajados... Insistimos, *Destiny* en PS3 se deja jugar perfectamente, aunque está por debajo de lo exhibido por su hermana mayor. Eso sí, los que tengan esta versión podrán acceder a todas sus modalidades gratis, mientras que en PS4 para poder formar una escuadra y acceder al Crisol, tendréis que estar abonados a PS Plus. Y os recordamos que hay que jugar conectados SIEMPRE obligatoriamente. ■



■ Subir de nivel nos dará acceso a nuevas armas y equipo. Alicientes que hacen que no paremos de jugar.

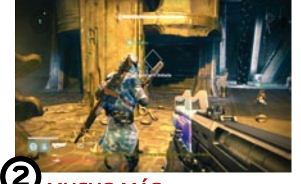


■ Aunque juguemos en solitario nos encontraremos con otros guardianes que podrán ayudarnos... o no.

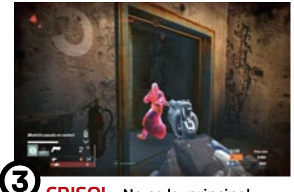


» CUMPLE TU **DESTINO** COMO GUARDIÁN Y NO FRACASES

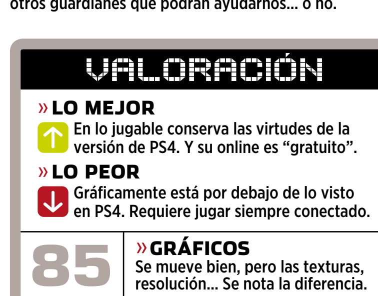
1 **HISTORIA.** 15 horas te llevará completar la historia y descubrir que deja muchos cabos sueltos... Ha sido uno de los aspectos más criticados.



2 **MUCHO MÁS.** Asaltos, Raids, misiones de Patrulla... Hay mucha vida más allá de nivel 20 y en Bungie han prometido seguir actualizándolo.



3 **CRISOL.** No es la principal virtud de *Destiny*, pero el Crisol ofrece distintas modalidades de partida PvP para 12 jugadores: Rescate, Control...



VALORACIÓN

» **LO MEJOR**
En lo jugable conserva las virtudes de la versión de PS4. Y su online es "gratuito".

» **LO PEOR**
Gráficamente está por debajo de lo visto en PS4. Requiere jugar siempre conectado.

85	» **GRÁFICOS** Se mueve bien, pero las texturas, resolución... Se nota la diferencia.
92	» **SONIDO** Gran BSO de Martin O'Donnell y doblado al castellano como en PS4.
90	» **DIVERSIÓN** Divertido en cooperativo pese a que sus misiones son repetitivas.
95	» **DURACIÓN** 15 horas para la historia y mucho más para verlo todo. Y lo que falta.
NOTA 90	Salvando el tema gráfico, es como en PS4, con sus aciertos y sus fallos. Si aún no has dado el salto, en PS3 cumple de sobra.

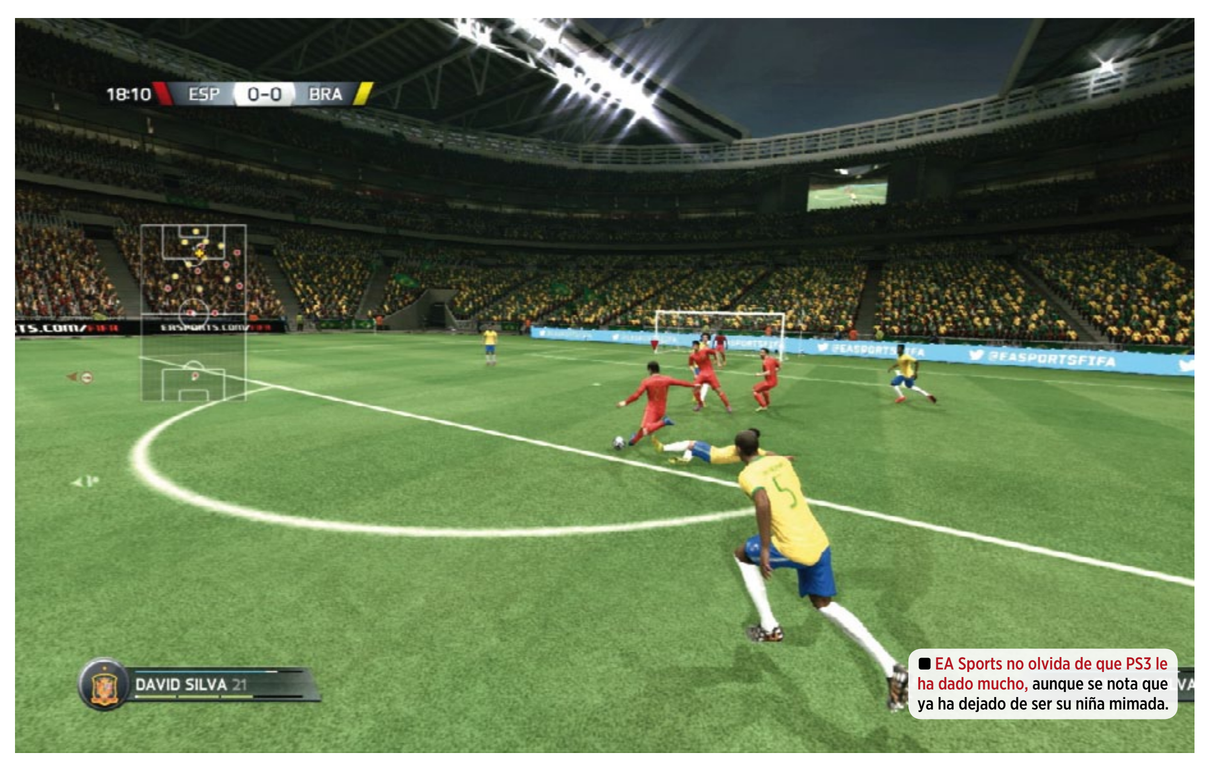




Género:
DEPORTIVO
Desarrollador:
EA CANADA
Editor:
EA
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
69,95 €
Edición Ultimate:
79,95 €

JUGADORES **1-7**
JUG. ONLINE **2-4**
TEXTOS **CASTELLANO**
VOCES **CASTELLANO**
BLU-RAY **SÍ**
RESOLUCIÓN **720 P**

www.easports.com/es/fifa



EA Sports no olvida de que PS3 le ha dado mucho, aunque se nota que ya ha dejado de ser su niña mimada.

HASTA LOS CAMPEONES SE CANSAN DE LA **RUTINA**

FIFA 15

Tras siete años de reinado en el estadio de PS3, EA Sports ha empezado a desmantelar la instalación. Sigue habiendo luz en él, pero ya no brilla igual.

Con el cambio generacional ya casi consumado, *FIFA*, una de las sagas más exitosas de PS3, ha empezado a pensar claramente en el futuro. Tras probar la versión "nueva" y la "antigua", resulta evidente que EA Sports está centrada ya en PS4, si bien no se quiere olvidar del goloso mercado que hay en la penúltima consola de sobremesa de Sony (ya hizo lo mismo con PS2 hasta la temporada pasada, sin ir más lejos). Así, la versión de *FIFA 15* para PS3 es un híbrido que combina el apartado técnico del año pasado y el corazón jugable de la nueva versión de PS4 con una actualización de plantillas. Entre medias, se vislumbran algunos recortes que dejan a las claras la "sugerencia" para que los usuarios se pasen a la nueva generación, en forma de escamoteo del modo Clubes Pro, que estaba en el *FIFA 14* de PS3 y en el *FIFA 15* de PS4... Qué misterio, ¿verdad?

***FIFA 15* es un gran juego de fútbol,** pero se nota que la de PS3 es una versión hecha para salir del paso y, simplemente, contentar a los que aún no han dado el salto generacional. En términos de presentación (control, licencias, menús, comentarios, sonido ambiente, BSO, opciones), es muy similar a la de la nueva generación, pero visualmente se nota el agotamiento vital de la consola, sin prácticamente ninguna novedad digna de reseñar: no hay desgaste del césped, los jugadores no interactúan entre ellos, hay cortes visuales casi cada vez que el balón se detiene... No hay casi ninguna de las bondades que os contamos hace un mes.



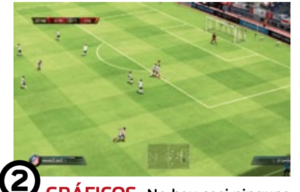
El parecido de los jugadores es igual que en la nueva generación, aunque el nivel de detalle es algo inferior.



La IA ha empeorado considerablemente. Incluso en dificultades altas, resulta fácil firmar grandes goleadas.

MEDIAS TINTAS PARA CONTENTAR A **AFICIONADOS LONGEVOS**

1 **CONTROL.** Es igual al de PS4, con su ritmo ágil o la mitigación del "efecto imán". Eso sí, se nota que la cantidad de animaciones es inferior.



2 **GRÁFICOS.** No hay casi ninguna de las novedades de PS4: continuidad visual, desgaste del césped, reacciones emocionales de los futbolistas... Nada.



3 **MODOS.** Son los mismos que en PS4, pero... se ha escamoteado Clubes Pro, que, sin duda, era el mejor modo a poco que se jugara con amigos.



VALORACIÓN

» LO MEJOR
El control es similar al de PS4. La licencia de veintiséis países. Online gratis. La BSO.

» LO PEOR
Apenas tiene cambios visuales. La supresión del modo Clubes Pro es escandalosa.

80	**» GRÁFICOS** Una repetición de *FIFA 14*. Todos los cambios se quedan en PS4.
92	**» SONIDO** Comentarios, cánticos, ambiente, BSO... Es el apartado más intacto.
82	**» DIVERSIÓN** El control es muy bueno, aunque la IA no es demasiado consistente.
85	**» DURACIÓN** Tiene muchos modos, pero que no esté Clubes Pro es una afrenta.



NOTA **82**

Tras brillar durante siete años, la saga de fútbol de EA Sports empieza su declive en PS3 con una entrega para salir del paso.





Ar nosurge es la secuela de *Ciel nosurge* y precuela de los títulos de PS2 *Ar tonelico*, por lo que aparecerán viejos conocidos.

RACIÓN DE COMBATES A GOLPE DE **CANCIÓN**

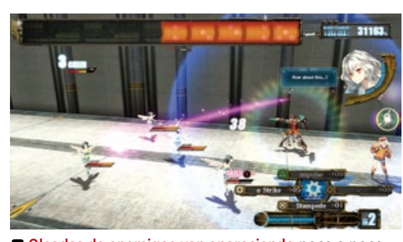
Ar nosurge: Ode to an Unborn Star

Lo que en un principio parece una simple misión, pronto se convierte en una carrera contrarreloj para descubrir la verdad del mundo.

El mundo está dividido por el conflicto entre los humanos y los alienígenas Sharl. Las dos parejas de protagonistas, Cass y Delta y Earthes e Ion, deben obtener poderosas canciones y descubrir la verdad sobre los Sharl y el planeta. Una misión que se convierte en un difícil reto por culpa de un desarrollo sumamente complejo, tanto por la historia como el sistema de combate.

Además de explorar todas las futuristas y lineales localizaciones, debemos combatir teniendo en mente que además de ganar debemos proteger a nuestra canalizadora de energía. Durante los combates por turnos van apareciendo oleadas de enemigos a los que hay que ir derrotando uno tras otro. Para ello debemos echar mano de todo tipo de ataques: cuerpo a cuerpo, a espadazos... Si tenemos cierta prisa, también podemos terminar con un poderoso ataque especial que consigue llevarse por delante a todos los que nos amenazan. El poder para desencadenar esta habilidad especial proviene de los aliados que vamos consiguiendo a lo largo de la aventura. Y tampoco falta la síntesis de objetos, que nos permite crear todo tipo de útiles a partir de los ítems que hemos recolectado explorando los escenarios. Aunque el desarrollo se hace pesado y lento y técnicamente es más bien pobre, lo peor de *Ar nosurge* en su densa historia, muy complicada de seguir si no se conoce este intrincado universo. Los impacientes y los que no dominen el inglés lo tendrán muy difícil para disfrutar con él.


Los escenarios destacan por su estética futurista pero son pobres y lineales. Esconden objetos importantes.


Oleadas de enemigos van apareciendo poco a poco en cada combate. Sólo los pacientes pueden ganar.

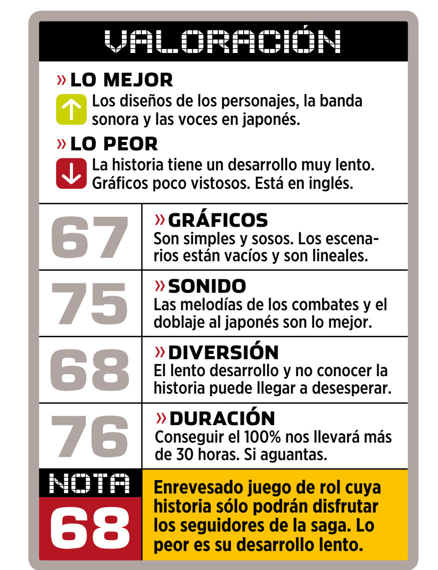
OBTÉN UNA **MELODÍA PERFECTA**



1 **SINCRONÍA.** Es recomendable acceder a la mente de los personajes con los que nos encontremos para tener mayor sincronía con ellos.

2 **MENTES ÚNICAS.** Dentro de cada mente se desarrolla una historia diferente presentada como si fuera una novela visual. Toca leer mucho.

3 **PURIFÍCATE.** Al terminar, sólo queda ir a la zona de purificación junto a la otra persona para estrechar lazos y aprender habilidades nuevas.



VALORACIÓN

» LO MEJOR
Los diseños de los personajes, la banda sonora y las voces en japonés.

» LO PEOR
La historia tiene un desarrollo muy lento. Gráficos poco vistosos. Está en inglés.

67	**» GRÁFICOS** Son simples y sosos. Los escenarios están vacíos y son lineales.
75	**» SONIDO** Las melodías de los combates y el doblaje al japonés son lo mejor.
68	**» DIVERSIÓN** El lento desarrollo y no conocer la historia puede llegar a desesperar.
76	**» DURACIÓN** Conseguir el 100% nos llevará más de 30 horas. Si aguantas.
NOTA 68	**Enrevesado juego de rol cuya historia sólo pueden disfrutar los seguidores de la saga. Lo peor es su desarrollo lento.**



Género:
ROL
Desarrollador:
COMPILE HEART
Editor:
BANDAI NAMCO
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
49,995 €

JUGADORES **1** | JUG. ONLINE **NO**
TEXTOS **INGLÉS** | VOCES **INGLÉS / JAPONÉS**
BLU-RAY **SÍ** | RESOLUCIÓN **1080 P**

www.nisamerica.com/games/fairyfencerf



■ *Fairy Fencer F* es un juego de rol por turnos firmado por Compile Heart, coautores de *Hyperdimension Neptunia.*

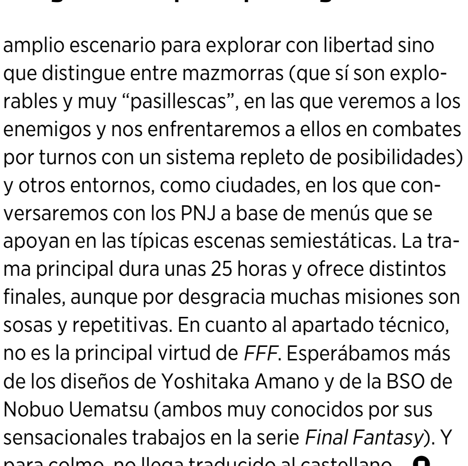
UN **CUENTO DE HADAS** EN FORMA DE J-RPG

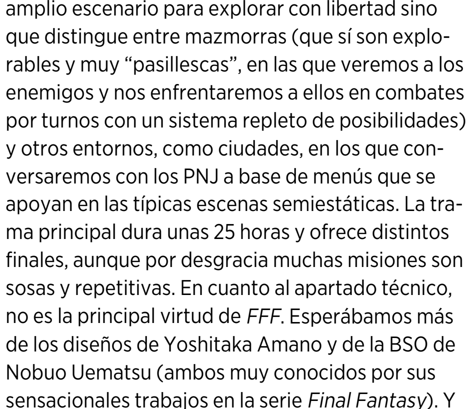
Fairy Fencer F

NIS America y Bandai Namco nos traen a occidente otro J-RPG exclusivo de PS3 para gozo y deleite de los acérrimos del género... que sepan inglés.

Los responsables de *Agarest: Generations of War* o *Hyperdimension Neptunia* vuelven a PS3 con *Fairy Fencer F*, otro juego de rol que ofrece bastantes puntos en común con el juego protagonizado por las "diosas-consola", aunque incorporando nuevos ingredientes.

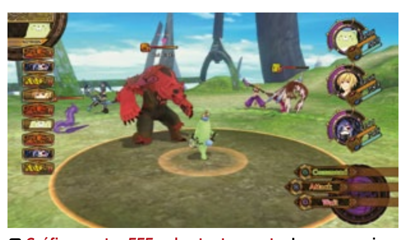
Su historia nos habla de dos deidades enfrentadas que forjaron cien armas especiales y de unos legendarios guerreros, llamados Fencers, que son los únicos que pueden recuperarlas. Precisamente éste será nuestro objetivo en *Fairy Fencer F* manejando a Fang, uno de estos guerreros, que en sus aventuras se topará con otros personajes que iremos incorporando a nuestro grupo. Aunque el desarrollo no es del todo lineal, *FFF* no ofrece un amplio escenario para explorar con libertad sino que distingue entre mazmorras (que sí son explorables y muy "pasillescas", en las que veremos a los enemigos y nos enfrentaremos a ellos en combates por turnos con un sistema repleto de posibilidades) y otros entornos, como ciudades, en los que conversaremos con los PNJ a base de menús que se apoyan en las típicas escenas semiestáticas. La trama principal dura unas 25 horas y ofrece distintos finales, aunque por desgracia muchas misiones son sosas y repetitivas. En cuanto al apartado técnico, no es la principal virtud de *FFF*. Esperábamos más de los diseños de Yoshitaka Amano y de la BSO de Nobuo Uematsu (ambos muy conocidos por sus sensacionales trabajos en la serie *Final Fantasy*). Y para colmo, no llega traducido al castellano...



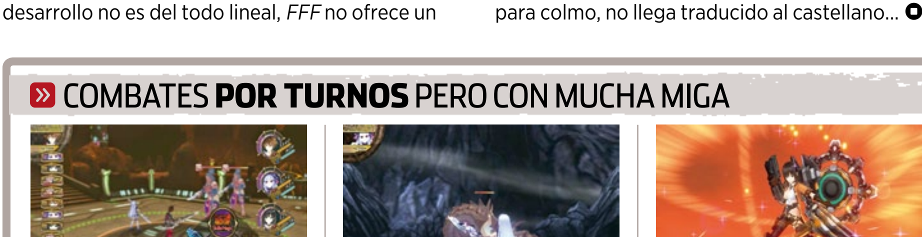




■ Fang y sus amigos iniciarán una aventura en busca de armas míticas. En todas ellas hay "hada encerrada".



■ Gráficamente, *FFF* es bastante sosete. Los escenarios son simplones y tienen un extraño "filtro borroso"....

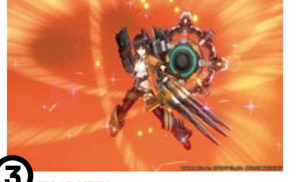


COMBATES **POR TURNOS** PERO CON MUCHA MIGA

① **NO ALEATORIOS.** Veremos a los enemigos en las mazmorras y podemos evitarlos o no. Los combates tienen lugar en escenarios cerrados.



② **TURNOS EN TIEMPO REAL.** Manejamos a tres héroes por turnos. Podemos movernos antes de elegir la opción: ataque,magia, usar ítems...



③ **FAIRIZE!** Ofrece muchos recursos en sus combates: golpes especiales y combinados, la opción de "fairizarse" (una "transformación"), combos, etc.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Sus combates, repletos de posibilidades. La historia tiene su gracia... en inglés.

» LO PEOR
Gráficamente es sosete y el trabajo de ilustres como Amano o Uematsu decepciona.

61	**» GRÁFICOS** Escenarios muy simplones y con una extraña pátina borrosa.
73	**» SONIDO** Esperábamos más de Nobuo Uematsu y su banda en este apartado.
67	**» DIVERSIÓN** Aunque los combates están bien, el desarrollo es algo lento y "cansino".
80	**» DURACIÓN** Unas 25 horas para la historia, pero si quieres verlo todo, más.
NOTA 67	**Un RPG con un buen sistema de combate pero lastrado por un decepcionante apartado técnico y un soso desarrollo. Y en inglés.**



Las demos de este mes

Si quieres probar los juegos de PS3, PS4 y PS Vita antes de comprarlos, no te olvides de echarle un vistazo a la sección de demos de PS Store.

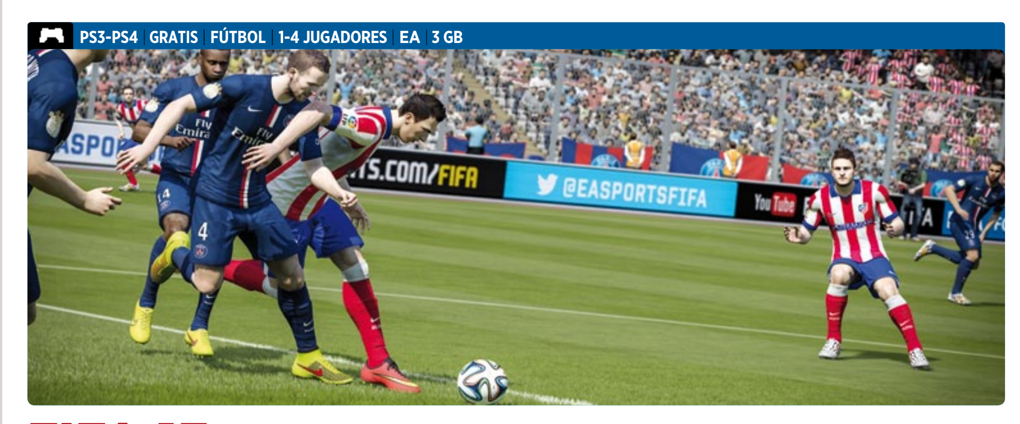
PS4-PS3 | GRATIS | DEPORTIVO | KONAMI | 2 JUGADORES | 2,3 GB



PES 2015

Un año más, la cita con uno de los reyes de los juegos de fútbol es obligada. En esta demo podrás jugar con hasta 7 equipos distintos, entre ellos el campeón de Europa, el Real Madrid, el campeón de Liga, el Atlético de Madrid, y el campeón del Mundialito, el Bayern de Munich. El nuevo FOX Engine promete más realismo que nunca.

PS3-PS4 | GRATIS | FÚTBOL | 1-4 JUGADORES | EA | 3 GB



FIFA 15

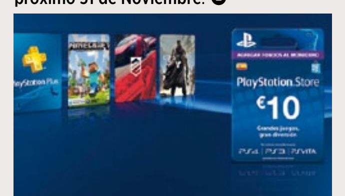
El eterno oponente de *PES* y viceversa. De nuevo, en *FIFA 15* el fútbol cobra vida con detalles asombrosos y toda la emoción de un partido de verdad como nunca antes lo habías vivido. El motor gráfico de nueva generación te mete de lleno en el ambiente híper realista de los campos de fútbol mas famosos del mundo, con césped que se deteriora en el transcurso del partido. En esta nueva edición los controles han mejorado y el control en el cuerpo a cuerpo es perfecto.

MUNDO PSN

PROMOCIÓN

REGALO DE 10€ AL RECARGAR

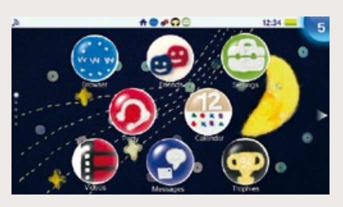
Por cada **50€ que recargues en tu monedero PayPal recibirás de regalo 10€** adicionales que podrás gastar en PlyStation Store. En lo que te apetezca y para que puedas hacerte con las últimas novedades (*FIFA 15, Destiny, DRIVECLUB...*) a un precio menor. La promoción será válida **hasta el 30 de Octubre, y las compras podrás realizarlas hasta el próximo 31 de Noviembre.**



ACTUALIZACIÓN

VERSIÓN 3.30 PARA TU PS VITA

Con esta nueva actualización para tu PS Vita podrás **personalizar la pantalla de bloqueo y de inicio, los iconos de las aplicaciones del sistema y la música de fondo.** Esta actualización también mejora las aplicaciones Trofeos y Calendario y además te permite ver la rareza de un trofeo en tu PS Vita, para que puedas ver lo alucinantes que son tus habilidades.
Si lo que te gusta es organizar eventos con los amigos mediante la aplicación Calendario para PS Vita, **ahora podrás incluso enviar archivos de evento** desde tu Calendario a tus amigos a través de Mensajes o Correo electrónico, para que puedas añadirlos fácilmente a tu Calendario. Esta actualización ofrece también la posibilidad de añadir a tus eventos a otros jugadores que no estén en la lista de Amigos.



PRÓXIMAMENTE

UN RPG FINANCIADO POR KICKSTARTER

Moon Hunter **llegará a PS Vita y PS4 el año que viene** gracias a la comunidad de jugadores que han **financiado el proyecto de Kitfox Game a través de Kickstarter**. Será un **RPG de acción mitológica** para hasta 4 jugadores. Se desarrolla en la antigua Mesopotamia y tiene como peculiaridad que sus niveles se generan aleatoriamente, por lo que ninguna partida será igual que la anterior.

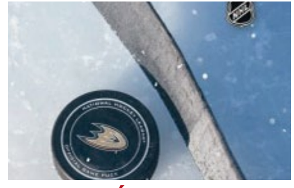
OTROS CONTENIDOS DESTACADOS EN PS STORE



COMPLEMENTO. El nuevo pack de aspectos 3 ya está disponible para Minecraft, hazte con él por sólo 1,99 euros.



TRÁILER. A qué esperas para descargarte el tráiler de Lara *Croft and the Temple of Osiris*, es el regreso de todo un icono.



TEMA DINÁMICO. No te pierdas esta colección de temas, están disponibles todos los equipos de la NHL.

Nuevos complementos

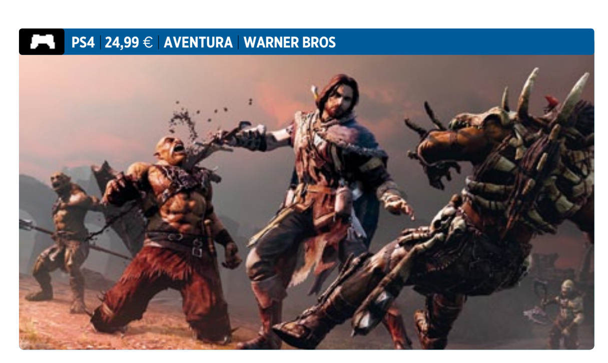
Cada mes seleccionamos las mejores expansiones y complementos para tus juegos favoritos que van apareciendo en PlayStation Store.

DARK SOULS II

Crown of the Ivory king

Más dificultad de leyenda y diversión sin fin con el tercero de los tres contenidos descargables de Dark Souls II. Incluye nuevos niveles, mapas, jefes, armas y armaduras. Te encontrarás en un mundo brillante, gracias al fulgor del hielo, del que no debes fiarte. ¿Podrás encontrar y recuperar la corona perdida? Un sensacional reto te espera en este DLC.





LA TIERRA MEDIA SOMBRAS DE MORDOR

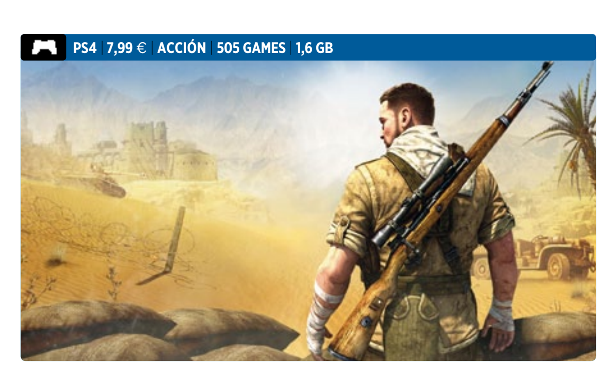
Pase de Temporada

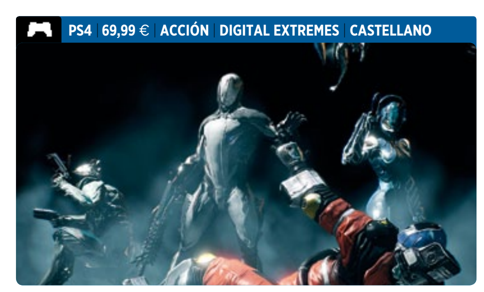
Con este pase de temporada podrás desbloquear la misión exclusiva de banda, "Guardianes del Ojo Llameante" con la que tendrás acceso a las Pruebas de guerra. También se incluyen misiones, runas y aspectos, así como acceso ilimitado a los desafíos de la comunidad y eventos en vivo. Y da acceso a los contenidos que vayan saliendo en los próximos meses.

SNIPER ELITE 3

Salvar a Churcill Pt 3

Ningún líder de la segunda guerra mundial queda al margen en *Sniper Elite III*. Los asesinos pretenden atacar a Winston Churchill a las afueras de Casablanca. Detenlos y haz frente a su misterioso líder. Con tus armas de precisión, con mira telescópica, deberás ser certero en el blanco, contra aquellos que buscan desestabilizar la contienda mundial.





WARFRAME

Accesorios Nyx Prime

Con este complemento para *Warframe*, podrás obtener los objetos más buscados por los tenno. Serás el doble de eficiente. Dobla tu tasa de obtención de afinidad y créditos con potenciadores de 90 días. El DLC incluye 1365 de platinum, conjunto de armadura Targis Prime, Sugatra Vala Prime, potenciador de afinidad y créditos de 90 días.



FARMING SIMULATOR

Vehículos Titanium

Conviértete en el amo de la granja con este nuevo y exclusivo pack de vehículos. Incluye los Case IH Puma 160, Case IH Axial-Flow 7130, Case IH 3162 Cutter header, Krone Big X 1100, Krone EasyCollect 1053, Krone X Disc 6200, Krone EasyFlow 300, Krone Cutter trailer. Con ellos aumentarás tu competitividad y sobre todo presumirás mogollón.



LLEVARSE **MUCHO MÁS** QUE SIMPLES VIDEOJUEGOS

EDICIONES ESPECIALES

Si eres un apasionado de los videojuegos y te gusta, además de jugar, coleccionar y disfrutar de tus colecciones, seguro que muchas de estas ediciones especiales te ponen los dientes largos. Pues mucho ojo, más te vale reservar, porque suele haber pocas unidades...

»WWE 2K15

PS4 | 2K SPORTS | LUCHA | 21 DE NOVIEMBRE

Aunque también sale en PS3, sólo la versión PS4 tiene una edición especial. El precio de la edición básica es de 72,50 euros. Para muy fans de la WWE.

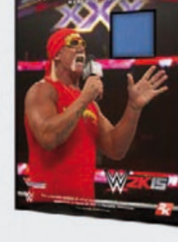
HULKMANIA EDITION • 99,95 €

- Caja premium exclusiva.
- Una carta de colección firmada por Hulk Hogan.
- Figura de vinilo de Funko "Hollywood" Hulk Hogan.
- Un trozo de la lona del ring usado en la presentación de Hulk Hogan's Monday Night Raw.
- DLC: 2 versiones exclusivas de Hulk Hogan y 2 versiones exclusivas de Swing.















»Lara Croft y el Templo de Osiris

PS4 | CRYSTAL DYNAMICS | ACCIÓN/AVENTURA | DICIEMBRE

Lo más curioso de sta edición especial es que se trata de la edición física de un juego exclusivamente descargable. Es decir, dentro no encontraréis el juego, sino un código para descargarlo. Además de este contenido.

EDICIÓN GOLD • 39,95 €

- Mapa de juego.
- Libro de arte.
- Figura de Lara.
- Pase de temporada.







»Assassin's Creed Unity

PS4 | UBISOFT | AVENTURA | 13 DE NOVIEMBRE

Tres ediciones distintas, todas muy orientadas a coleccionistas. Aunque el contenido básico coincide, la diferencia fundamental es la figura que acompaña. El juego básico cuesta 70 euros.

EDICIÓN NOTRE DAME • 99,95 €
- La caja muestra te servirá para exponer la figura.
- Figura de Arno con la bandera francesa.
- Libro de material artístico.
- 2 litografías.
- La banda sonora original del juego.
- DLC: 2 misiones para modo Individual con 45 minutos extra.



EDICIÓN BASTILLA • 79,95 €
- Caja metálica
- Libro de material artístico.
- 2 litografías.
- La banda sonora original del juego.
- DLC: 2 misiones para modo Individual con 45 minutos de juego extra.



CAJA DE COLECCIONISTA GUILLOTINE • 149,95 €

Esta edición es exclusiva de la tienda online Uplay y una de las más golosas para fans de la saga. Incluye todo el contenido de la edición Bastilla y además:
- Figura de Arno sobre una guillotina convocando a los revolucionarios
- Caja FuturePak.
- Mapa secreto de París basado en el que aparece en el juego.
- Juego de cartas de tarot personalizado
- Lienzo enmarcado con una pintura inspirada en la época.
- Caja de música de madera.

»Assassin's Creed Rogue

PS3 | UBISOFT | AVENTURA | 13 DE NOVIEMBRE

Muchos menos espectacular que la edición de PS4, *AC en PS3 se* queda sin figura, aunque esta edición especial no está nada mal, por sólo 10 euros más del precio estándar, que es 59,95 euros.

EDICIÓN COLECCIONISTA • 69,95 €
- Libro de arte.
- Banda sonora oficial.
- 3 litografías en un estilizado sobre.
- DLC: 2 misiones adicionales para un jugador.



Destiny

PS4 / PS3 | ACTIVISION | SHOOT'EM UP | YA DISPONIBLE

Activision ha puesto toda la carne en el asador con *Destiny*, con dos ediciones especiales de altura. La más espectacular, la Espectro, sólo está disponible en PS4 y es realmente fabulosa, desde la caja a su contenido y presentación. Los precios de la edición estándar son 69,95 € (PS3) y 72,95 € (PS4).



EDICIÓN ESPECTRO • 164,95 €

- Réplica del Espectro: espectro con sensor de movimiento, luces y sonidos del juego.
- Caja Metálica en edición limitada.
- Carpeta del Guardián: Guía de campo "Pertrechos y armamento", Postales de la Edad de Oro, Carta celeste.
- Carta de presentación.
- Reliquias de la Edad de Oro: incluyen una insignia antigua, un adhesivo y dos negativos del Viajero.
- DLC: carcasa especial para el Espectro, emblema de jugador exclusivo, Pase de Expansión (nuevas misiones, actividades cooperativas, arenas multijugador y equipo).



EDICIÓN LIMITADA • 109,95 € (PS3) / 114,95 € (PS4)

- Caja Metálica en edición limitada.
- Carpeta del Guardián: que incluye Guía de campo "Pertrechos y armamento", Postales de la Edad de Oro, Carta celeste antigua
- DLC: carcasa especial para el Espectro, emblema de jugador exclusivo, variante de nave de jugador, Pase de Expansión (nuevas misiones, actividades cooperativas, arenas multijugador competitivas y equipo y armas).

Disney Infinity 2.0

PS4 / PS3 | DISNEY | AVENTURA/ACCIÓN | YA DISPONIBLE

La edición coleccionista incluye el mismo contenido que el Starter pack normal (juego, Playset de Los Vengadores, tres figuras de los Vengadores, Iron Man, Viuda Negra y Thor, 2 Power Disc y la base por 75 euros), pero además añade figuras y elementos que es imposible conseguir de otro modo.



EDICIÓN COLECCIONISTA • 129,95 €

- Pieza del Play Set de Los Vengadores.
- 6 figuras interactivas de Los Vengadores: Iron Man, Viuda Negra, Thor, Capitán América, Hulk y Ojo de Halcón.
- 2 Toy Box Game Discs.
- Base.
- Base de coleccionista iluminada con el Gigante de Hielo.
- 1 póster.

»CoD: Advanced Warfare

PS4 | ACTIVISION | SHOOT'EM UP | 4 DE NOVIEMBRE

Este año *Destiny* se ha llevado el protagonismo y las ediciones especiales de *Call of Duty* basan su atractivo en el contenido digital. Además sólo están disponibles en PS4. El precio del juego estándar es 69,95 €.

EDICIÓN LIMITADA ATLAS • 82,95 €

- Caja metálica.
- Banda sonora oficial digital.
- Mapa multijugador extra Atlas Gorge.
- Libro: "Manual del soldado avanzado".
- Paquete de Contenido Digital Atlas: exoesqueleto y casco Atlas. Dos armas, tarjeta de jugador de Atlas, Cinco suministros extra, Ficha de mejora de exoesqueleto para el juego individual.

EDICIÓN ATLAS PRO • 114,95 €

Incluye todo el contenido de la edición Atlas y añade el Pase de Temporada que da derecho a descargar gratis todo el DLC posterior.



»Far Cry 4

PS4 / PS3 | UBISOFT | SHOOT'EM UP | 18 DE NOVIEMBRE

Con una preciosa presentación, esta edición hará las delicias de los fans del juego. Las versiones estándar cuestan 69,95 € (PS4) y 59,95 € (PS3).

EDICIÓN KYRAT • 89,95 € (PS3) / 99,95 € (PS4)

- Figura de 20 cm de Pagan Min.
- Diario de viaje
- Póster de Pagan Min.
- Mapa del juego
- DLC: Hurk's Redemption Missions (3 misiones de 20 minutos cada una y un arma exclusiva).

EDICIÓN ULTIMATE KYRAT • 119,95 € (PS4)

Es exclusiva de la tienda online Uplay. A todo el contenido de la edición Kyrat añade:

- Pase de temporada
- Caja metálica



»Skylanders Trap Team

PS4 / PS3 | ACTIVISION | AVENTURA/ACCIÓN | 10 DE OCTUBRE

Para los fans de los *Skylanders*, esta edición añade más juego que la edición estándar (74,95 euros) al incluir una trampa especial, más personajes...

DARK EDITION • 99,95 €

- Portal de Traptanium.
- Trampa de Kaos: trampa especial, de un tamaño superior al resto de las trampas.
- 2 trampas normales.
- 3 Figuras de los personajes Snap Shot, Wildfire y Food Fight en su formato.
- Póster para coleccionistas a dos caras.
- 3 láminas de pegatinas.
- 3 cartas intercambiables.



»Lords of the Fallen

PS4 | BANDAI NAMCO | ROL | 31 DE OCTUBRE

La edición estándar del juego cuesta 69,96 euros e incluye el CD de la Banda Sonora. Pero el público más apasionado seguro que prefiere esta completa edición coleccionista.

EDICIÓN COLECCIONISTA • 149,95 €

- Banda Sonora en CD.
- Busto de 20 cm en polystone de Harkyn.
- Mapa de tela.
- Libro de arte de tapa dura.
- Pack descargable Lionheart que incluye una armadura, un martillo y un escudo.
- Misión extra Monk's Decipher y el pack Demonic de armas.





»Dragon Age: Inquisition

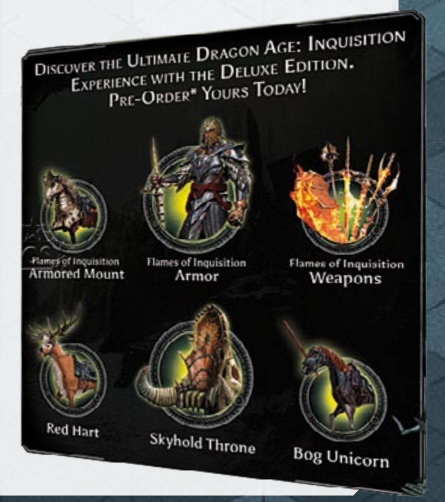
PS4 / PS3 | EA GAMES | ROL | 20 DE NOVIEMBRE

La edición estándar de este esperado juego de rol cuesta, tanto en PS3 como en PS4, 69,95 euros y Electronic Arts lanza además una edición Deluxe que por 10 euros más incluye todo este contenido descargable. Una pena que no llegue a España la Edición Coleccionista. Es impresionante.

EDICIÓN DELUXE • 79,95 €

- Banda sonora digital.
- Llamas de la Inquisición: arsenal (armas multiclase), armadura y montura.
- El trono Skyhold.
- Montura halla de venado rojo.
- Armadura Ciénaga del unicornio.





»FIFA 15

PS4/PS3 | EA SPORTS | YA DISPONIBLE

Si eres de los apasionados de *FIFA* que además de disfrutar jugando partidos se pica con las cartas de Ultimate Team, esta es tu edición. Cuesta 10 euros más que la versión estándar.

ULTIMATE EDITION • 79,95 €

- 40 sobres de oro para FIFA Ultimate Team.
- Cesión de Messi en FUT, durante 5 partidos.
- Equipo Adidas All-Star, formado por los mejores jugadores de la marca.
- Colección de Botas Adidas Predator (5 pares).
- 3 celebraciones de gol desbloqueadas.
- Equipaciones Históricas.



»DRIVECLUB

PS4 | SONY | VELOCIDAD | 8 DE OCTUBRE

Una edición especial un tanto peculiar, ya que cuesta lo mismo que la edición estándar. Eso sí, es de suponer que volará de las tiendas, así que si la velocidad es lo tuyo y quieres unirte al mejor club, no pierdas esta oportunidad.

EDICIÓN ESPECIAL • 69,95 €

- Caja metálica.
- 2 pegatinas en vinilo de los emblemas de DriveClub para la consola.
- Código para alquiler gratuito de la película "Ruch" en Waki.tv.
- DLC: 5 coches personalizados (McLaren P1, Mercedes-Benz C63 AMG Coupé Black Series, Ferrari 458 Italia, Aston Martin V12 Vantage S, Alfa Romeo 4C), 2 packs de personalización.



Escríbenos tus cartas a Axel Springer España S.A. **PlayManía.** C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Consultorio**".

@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es**

Resolvemos todas vuestras dudas

Al equipo de PlayManía nos encanta responder a vuestras cartas: no dudéis en escribirnos.

Rol masivo o a tradicional

En *The Elder Scrolls Online*, ¿se puede jugar la historia para un jugador de modo independiente del multijugador? Los objetos, armas y niveles que consigues ¿sirven para el multijugador?

@ Juan Carlos González

TESO no es simplemente otro *Skyrim*, el componente multijugador online es primordial. De hecho, entras en el mundo del juego, sin elegir si juegas solo o acompañado. Como es habitual en los RPG masivos sí hay contenido que puede disfrutarse a solas, pero siempre vas a compartir el mundo con otros muchos jugadores y no tienes la opción de simplemente jugar offline. Es un poco como *Destiny*, en este sentido.



■ *The Elder Scrolls Online* está pensado para jugarse conectado.



Fondo de armario

Tengo *Risen 3* y el DLC Atuendo de Aventurero, pero no lo encuentro. ¿Dónde está?

@ JC González

El atuendo estará disponible cuando abandones Costa Cangrejo por primera vez y fijes rumbo hacia otro lugar. No hemos visto que haya indicaciones sobre esto en el propio juego. La verdad es que un cartelito de aviso al iniciar la partida no habría estado de más...



■ *Resident Evil* regresará a principios de 2015 con dos juegos para PS3 y PS4, *Revelation 2* y *RE HD Remaster*.

Regreso al terror clásico

¿Sabéis algo de un nuevo *Resident Evil*?

@ Alex Doll

Sabemos que para principios de 2015 nos espera una secuela de *Resident Evil: Revelations*. Se irá publicando por episodios, estará protagonizado por Claire Redfield y Moira Burton y contará sucesos acaecidos entre *RE5* y *RE6*. Tras publicarse por completo en PS Store, habrá una edición en disco. Y no te olvides de *Resident Evil HD Remaster*, que está basado en el remake que ya apareció para GameCube en 2002. Ambos juegos saldrán en PS4 y PS3. Si lo que quieres es saber algo sobre *RE7*, te toca esperar...

Iniciarse en una saga clásica

Hola playmaníacos. La saga de *Metal Gear* me atrae mucho y me encantaría probarla. ¿Qué juego me recomendáis para empezarla?

@ Pablo Freire

Lo suyo es que empezarás jugando a *Metal Gear Solid* o a *MGS3*, que cronológicamente es el primero... Eso sí, recuerda que son juegos con unos añitos: no esperes alardes técnicos como los de Ground Zeroes. Lo ideal sería que te hicieras con *Metal Gear Solid: The Legacy Collection*, aunque es difícil de encontrar en las tiendas, o con *Metal Gear Solid HD Collection*, que está disponible en PS Store. De todos modos, no te obsesiones: empieza por el que más te atraiga y listo...

LA PREGUNTA DEL MILLON

¿Por qué se repiten las voces en los juegos?

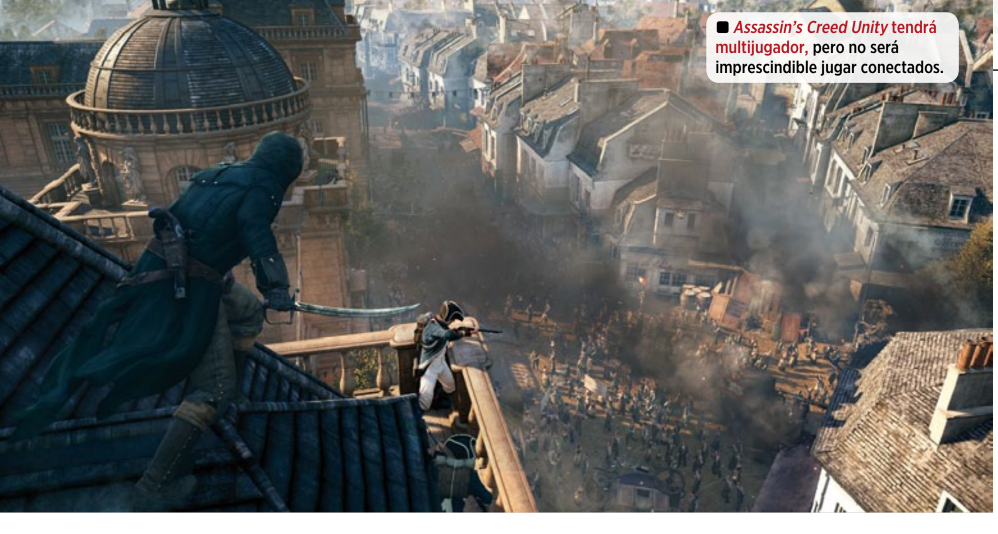
¿Quién elige las voces de los juegos en castellano. Supongo que será compañía, pero ¿hay un casting o algo así? ¿Y por qué hay voces que se repiten tanto en distintos juegos? Me da rabia asociar una voz al protagonista de un juego y luego encontrarla en otros. ¿Hay pocos actores?

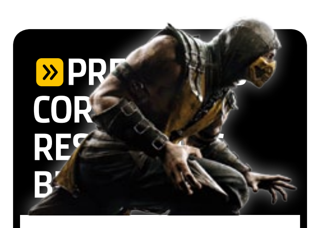
@ Rocío Herranz

Las voces principales normalmente las elige cada compañía entre las que le propone el estudio encargado de la grabación, que envía muestras de los actores que le parecen apropiados. La repetición de voces también ocurre en el cine y también se da en los doblajes en inglés de los videojuegos. Los actores con experiencia y buena voz no abundan. Además, si un actor sólo pudiera que interpretar un papel en toda si vida, vaya plan, ¿no crees? A veces el mismo actor pone la voz a varios personajes secundarios, porque así es más rápido y barato.



■ Es habitual que las voces se repitan. No es nada fácil encontrar actores de doblaje con experiencia.



Assassin's Creed Unity tendrá multijugador, pero no será imprescindible jugar conectados.


» PR... COR... RES... B...

¿Veremos *Mortal Kombat X* en PS3 y PS Vita?

@ Carlos Mordillo

La versión de PS4 estará desarrollada por NetherRealm, que es el equipo encargado de la saga desde 2011, y es probable que otro estudio se ocupe de llevarlo a PS3. No se ha confirmado versión de PS Vita, de momento.

¿Sabéis dónde puedo conseguir la versión española de *MGS: Legacy Collection*?

@ Víktor Viti

Por desgracia este recopilatorio no se ha puesto a la venta en el Store, con lo que toca armarse de paciencia hasta dar con una tienda, física u online, que tenga existencias. Está bastante cotizado, cuenta con verlo a partir de 40€ y es muy difícil encontrarlo de segunda mano.

Corren rumores de que Rockstar va a desarrollar un nuevo *GTA VI*. ¿Es cierto?

@ Diego Grande

Estamos seguros de que algún día veremos un *GTA VI*, pero viendo que la versión de PS4 está aquí mismo, dudamos tener noticias de una secuela hasta que pasen algunos años.

Unidos por internet

¿Para jugar a *Assassin's Creed Unity* hace falta estar conectado a internet aunque juegues solo?

@ Irene Bellón

La conexión online sólo es necesaria para el modo multijugador cooperativo, el juego no parece que vaya a exigir que estemos conectados mientras jugamos la historia "a nuestro aire".

Clásico de más de dos décadas

Ahora que está de moda resucitar clásicos... ¿Se sabe algo de *Shadow of the Beast*?

@ Josep

El remake del entonces técnicamente espectacular juego para Commodore Amiga de 1989 se anunció en la Gamescom de 2013 como exclusivo de PS4 y desde entonces no hemos tenido más noticias, ni mucho menos una fecha de lanzamiento. Toca esperar.

De altos vuelos

Me gustaría saber cuáles son los mejores simuladores de vuelo para la PS3.

@ Diego Grande

En PS3 (en consola en general) los simuladores suelen tener un toque más arcade. Algunos de los mejores exponentes en nuestra opinión son *IL-2 Sturmovik: Birds of Prey* y *Ace Combat Assault Horizon*. *Tom Clancy's HAWX* y *Blazing Angels 2: Secret Missions of WWII* también son bastante divertidos, y deberías poder encontrarlos todavía a buen precio.

Exclusivo por un rato

Parece que *Rise of the Tomb Raider* va a ser una exclusiva temporal de Microsoft, ¿se sabe cuándo veremos a Lara en las consolas de Sony?

@ Roberto Da Souza

No es probable que se desvele este dato hasta que el juego de Xbox One se ponga a la venta. Sacando la bola de cristal, calculamos unos 6 meses (dependerá de lo que haya pagado Microsoft). Lo que ya nos lleva a 2016. Al menos, los jugadores de PS4 podremos consolarnos con el nuevo *Uncharted 4*.

Lara Croft no jugará el año que viene en PS4, pero la esperamos para mediados de 2016.

TU OPINIÓN CUENTA

Los juegos de PS3 que llegan con mejoras a PS4



No de este modo

José Ramón Mantilla Reyes



"No me parecen mal, pero no así. Ha habido más anuncios de remasterizaciones que de juegos nueva generación. Es insultante para los que hemos comprado las máquinas de nueva generación que los mejores juegos sean juegos que ya hemos jugado en la anterior generación.... Me parecen perfectos, pero no de este modo."

Sin olvidar nuevas IP



Daniel Sánchez Vadillo

"Son bienvenidos para los que no han tenido oportunidad de probarlos, teniendo en cuenta que lo que también queremos son nuevas IP y juegos que aprovechen más a fondo las nuevas máquinas."

Falta de ideas



Daniel Henriques Salgado

"Me parece que indica la falta de ideas y la apuesta por tirar por lo fácil. Para jugar a juegos de la generación pasada, sigo en la generación pasada. Las remasterizaciones están bien para complementar, pero que la base de tu catálogo se centre en eso no creo que indique nada bueno."

Una gran idea



Antonio Torrente Fernández

"Es una forma genial de acercar a los nuevos jugadores a las joyas de la generación pasada, y a la vez sirve para que los más fans tengamos una excusa para rejugar nuestros juegos favoritos."

Pues depende...



Christopher Brukkner

"Para los que no los jugaron en su momento es una muy oportunidad de disfrutar de magníficos juegos con algunas mejoras y un precio reducido. A los que pasaron por caja en su momento no les hará gracia."

EL TEMA DEL MES QUE VIENE ES:

¿Echáis de menos en PS4 alguna de las sagas clásicas de PlayStation ?

@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es indicando en el asunto "Opinión".** Y no te olvides de incluir **una foto** tuya.



Tengo la edición completa de *L.A. Noire* de segunda mano. ¿Cómo accedo al contenido adicional?

@ Richard Coburn

El contenido extra va incluido en el propio disco, tienes que entrar en las carpetas de cada tipo de caso (por ejemplo, Homicidios) y seleccionar los casos extra. Las armas y trajes deberían estar disponibles directamente.

¿Saldrá algún *Midnight Club* para PS4?

@ Fernando Villarig

La saga no ha pisado una consola "grande" desde 2008 y, como es habitual, Rockstar no ha soltado prenda sobre el futuro de la serie de carreras urbanas. Por el momento paciencia es lo único que podemos recomendarte.

Buscando *Raven's Cry* parece que sólo se puede reservar en GAME, ¿sabéis si tienen exclusividad?

@ Sergio Fernández

En Game se puede reservar ya y tienen la exclusiva de la edición Steel Box, pero también podrás hacerte con él en cualquier otra tienda. Si no lo ves todavía es porque se ha retrasado hasta el 14 de Enero.

¿Podéis aclararme si *Abe's Oddysee New 'n' Tasty* tiene modo cooperativo?

@ Diego

No, no tiene modo cooperativo, pero tiene un modo para dos jugadores. Eso sí, un tanto peculiar. Simplemente primero juega uno y, cuando te matan, juega el segundo jugador.

¿Se sabe algo de una posible secuela de *The Last of Us*?

@ David Guirado Lozano

Hay rumores y rumores, pero nada oficial. Naughty Dog trabaja ahora en *Uncharted 4* y suponemos que *TLOU 2* podría ser su siguiente proyecto.

Nephalem de next-gen

¿Compensa *Diablo III* sin tener conexión a internet en PS4 o pierde muchas posibilidades con solo un jugador?

@ Diego Rosado

No desmerece nada si lo juegas en solitario, pero una de las grandes virtudes de *Diablo* es que permite cooperativo de 4 jugadores en la misma consola, así que incluso si no tienes conexión a internet puedes jugarlo con algún amigo. Sin online perderás algunos pequeños detalles como los monstruos némesis, pero sigue siendo muy recomendable.

El apocalipsis que nunca llega

¿Por qué nos hacen sufrir tanto con *Fallout 4*?

@ Miguel Guerrero

Bethesda ha confirmado en repetidas ocasiones que tiene planes de continuar lanzando juegos en el universo de *Fallout*, pero hasta ahora solo hemos tenido rumores y algún sitio web que insinuaba una fecha y que resultó ser falso. Las especulaciones más recientes indican que el juego se ambientaría en el M.I.T., lo que tendría sentido en el marco de la saga, pero no se ha confirmado nada y no creemos que se diga nada nuevo hasta que salgan *The Evil Within* y *The Elder Scrolls Online*.



■ *Diablo III* es una experiencia pensada para disfrutarse en multijugador, aunque cuatro amigos pueden compartir la aventura en la misma consola y jugar solo también es divertido.

Mezcla única

¿Hay algún juego en PS3 similar a *Kingdom Hearts*?

@ Croft

Vaya por delante que la mezcla de RPG de acción con personajes Disney es imposible encontrarla en ningún otro lugar, pero si nos centramos en las mecánicas de juego, quizá lo más parecido sea *Ni no Kuni* y por atmósfera, quizá alguno de los *Tales* (como *Tales of Xillia 2* o *Tales of Graces f*).



■ Los más parecido a *Kingdom Hearts* que se nos ocurre es el genial *Ni no Kuni*.

Terror en estado puro

***P.T.* me está provocando mucha ansiedad porque no consigo acabarla. ¿Sabéis si el final es aleatorio o depende del tiempo desde que hayas empezado?**

@ Juan Manuel Campos

Para terminar la terrorífica demo del proyecto *Silent Hills* de Hideo Kojima y Guillermo del Toro te recomendamos que uses cascos para conseguir que la primera risa tras las campanadas de medianoche suene detrás tuyo. Hecho esto, tras dar diez pasos debería sonar la segunda risa. Luego, no te muevas hasta que oigas la tercera risa. Te vibrará el mando y no debes tocar nada. Entonces sonará el teléfono. La verdad, aunque lo hemos conseguido, no sabemos exactamente cómo. Pensamos que es bastante aleatorio. A cada uno nos ha salido de una manera...

PROBLEMAS TÉCNICOS

Destinos comunicados

¿Se puede jugar a *Destiny* en PS3 sin tener la consola conectada a internet?

@ Juan Francisco Olivera

El juego requiere que la consola esté conectada a internet y hayas iniciado sesión en PSN para poder jugar. Esto es válido para PS3 y PS4, e incluso si juegas las misiones del modo historia en solitario verás a otros jugadores en la mayoría de zonas y podrás unirte a ellos si lo deseas.
La versión para PS4 también requiere que juegues siempre conectado, lo que implica, además, que para jugar a *Destiny* en PS4 tienes que ser miembro de PlayStation Plus, tanto si quieres formar equipo con otros jugadores, como para jugar en el Crisol, que es el modo competitivo.

Códigos con caducidad

Recientemente compré *Assassin's Creed IV* para PS3 totalmente nuevo, pero el código para activar las misiones de Aveline está caducado, y eso que intenté canjearlo el mismo día de la compra. ¿Puedo reclamar al ser un ejemplar nuevo?

@ Carlos Mordillo

Es un caso peliagudo. Si en la caja del juego se indica la caducidad del DLC, poco puedes reclamar. Si no de indica, podrías reclamar la devolución del juego, pero difícilmente por el DLC. Esperamos que al menos consiguieras el juego con una buena rebaja que compense los 4,99€ que cuesta ese DLC si lo compras en el Store.



Privilegios de ser la primera

¿Para qué vale designar una PS4 como principal?

@ Susi

Cuando introduces los datos de una cuenta de PSN en una PS4, el asistente pregunta si quieres activar esa consola como principal. Tras hacer esto, cualquier otra cuenta de esa consola podrá utilizar el contenido de tu cuenta, como juegos comprados o los beneficios de ser suscriptor de PS Plus, como acceso la multijugador. Además podrás establecer descargas automáticas para el contenido que adquieras en el Store desde un ordenador o la app de PlayStation, cosa que no puede hacer sin la consola no es la principal.



Los DLC de *Call of Duty* sólo salen durante el año siguiente al lanzamiento del juego y suelen ser cuatro por año.

Esperando más descargas

¿Sabéis la fecha de lanzamiento del quinto DLC de *Call of Duty Black Ops 2*?

@ Ricardo Cuesta

El juego de 2012, como es habitual en la franquicia, recibió 4 DLC (Revolution, Uprising, Vengeance, Apocalypse) con mapas multijugador y del modo Zombi antes del lanzamiento de *CoD Ghosts* en 2013. Ni se ha anunciado ni esperamos que haya más contenido descargable de *Black Ops 2*.

Otros eternos rivales

El año pasado me compré *FIFA* y me gustó mucho, pero siempre he sido del *"Pro"*, sobre todo en su gloriosa etapa de PS2. ¿Creéis que en Konami se habrán puesto las pilas por fin?

@ Pablo Méndez

Tras algunos retrasos sobre su fecha prevista, esperamos que la demo de *PES 2015* para PS3 y PS4 esté disponible antes del lanzamiento del juego el 13 de Noviembre, lo que te permitirá hacerte una idea de cómo ha quedado la versión de este año. Aunque se han anunciado mejoras en casi todo los ámbitos como jugabilidad, modelos, iluminación, animaciones y las cotizadas licencias de equipos y ligas, hasta que no probemos el juego final es difícil saber cuánto de esto se convierte en realidad.

Futuro a oscuras

He leído algo sobre un "spin-off" para PC de la serie *Obscure* que se llama *Final Exam*. ¿Es posible que llegue algún día a PS3?

@ Iván González

Final Exam es un juego cooperativo en 2D con estética de terror y mucho humor que ya está disponible en PS3 por 9,99€. Originalmente el juego se iba a titular *Obscure*, pero acabó recibiendo su actual nombre para evitar confusiones y que nadie se esperara un "survival horror" (no lo es).



Final Exam se iba a llamar *Obscure*. Ofrece acción en 2D para hasta cuatro jugadores.

» PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES

¿Saldrá algún *Call of Juarez* para PS4?

@ Fernando Villarig

Tras la tibia acogida de *The Cartel* y la mejoría que supuso *Gunslinger*, no sería imposible que Techland revisitase la serie una vez que *Dying Light* y *Hellraid* se lancen en 2015.

¿Estará *Kingdom Hearts HD 2.5* ReMIX doblado al castellano?

@ Croft

Se ha confirmado que la esperada remasterización en HD del segundo juego de la serie no incluye el doblaje en castellano de la versión en PS2 por el que muchos fans sienten tanto aprecio. El juego tendrá escenas nuevas, por lo que habría que hacer un doblaje de cero. De lo contrario, el material extra solo tendría audio en japonés o inglés. Y doblarlo entero es muy caro.

¿Lanzarán en formato físico para PS4 y traducidas las dos temporadas de *The Walking Dead*?

@ Juan Manuel Campos

Podemos confirmarte que la edición en disco para PS4 traerá subtítulos en castellano para las dos temporadas.

LOS **RÉCORDS** SE HICIERON PARA SUPERARSE

20 JUEGOS QUE BATEN RÉCORDS

EL PRIMER VIDEOJUEGO JUGADO EN EL ESPACIO

Juegos ambientados en el espacio hay muchos, pero ¿cuál fue el primer videojuego jugado fuera de la Tierra? Pues fue *Tetris*. Como buen ruso, el cosmonauta Aleksandr A. Serebrov se lo llevó a la estación espacial Mir en julio de 1993 y volvió 196 días después con su Game Boy bajo el brazo. El cartucho fue subastado en 2011 y vendido por 1.220 dólares.

Tetris

Uno de los reclamos que utilizó Activision como herramienta de marketing para que los medios "generalistas" se fijaran en *Destiny* y lo colocarán en una posición destacada en telediarios y periódicos el día del lanzamiento del juego fue venderlo como "el producto cultural más caro". Y eso nos llevó a pensar en más récords que tengan que ver con videojuegos, centrándonos, por supuesto, en consolas de Sony (aunque no nos hemos resistido a uno de mucha "altura"). Si queréis descubrir otros récords, podéis pillar la edición "gamer" del Libro Guinness de los Récords. Sacan también una edición al año, aunque en inglés...

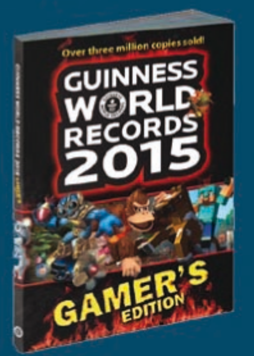


LA SESIÓN DE JUEGO MÁS LARGA

El australiano Okan Kaya llegó a jugar más de 135 horas (seguidas, se entiende) a *Call of Duty: Black Ops 2*, arrebatándole el récord a Christopher Gloyd y Timothy Bell, que estuvieron jugando a *Resistance 3* durante 120 horas y 7 minutos. Y la californiana Carrie Swidecki estuvo bailando con *Just Dance 4* 49 horas, 3 minutos y 22 segundos. Casi "ná"...

Call of Duty Black Ops 2







El título más largo para un juego

Yappari Itto ni Ittemo Soujyanakutemo Ok-na Gotsugou Shugi Gakuen Renai Adventure o, en inglés, simplemente *White Princess The Second,* es un simulador de citas que apareció en PS2 el 25 de agosto de 2005 y que tiene un récord muy particular: es el juego título más largo de la historia. Como os imaginaréis, nunca salió de Japón.

Yappari Itto ni Ittemo...

El videojuego más caro

***Destiny* es el videojuego más caro de la historia,** con 500 millones de dólares de presupuesto. Y, como la propia Activision se encargó de anunciar a bombo y platillo, *Destiny* es el producto cultural más caro de la historia, superando incluso a la peli más cara ("Piratas del Caribe: En el fin del Mundo"). El primer día a la venta recaudó los 500 millones.

Destiny

El actor de doblaje más prolífico

Steve Blum es el actor que ha participado en más juegos con un total de 333 doblajes acreditados. Ha puesto su voz en todo tipo de juegos, desde *Ape Escape 3* hasta los *Batman Arkham* o casi todos los *Call of Duty* (además de en muchos animes). En cuanto a españoles, Roberto Encinas (Nathan Drake) y Javier Gámir serían de los más prolíficos.

Steve Blum

El escenario explorable más grande

Entre otros récords que ostenta, *Minecraft* es el juego con la superficie explorable más grande. Aunque técnicamente es un juego infinito, todo en esta vida tiene un límite y el límite de *Minecraft* está en 4.722.366.482.869.645 km². No está nada mal teniendo en cuenta que la superficie del planeta Tierra es de 510.072.000 km², ¿verdad?

Minecraft

La franquicia más tiempo activa

Franquicias con solera hay muchas, pero pocas "peinan canas" como *Space Invaders*. El decano de los "matamarcianos" nació en 1978 y todavía seguimos viéndolo, no sólo como icono pop sino con nuevas entregas para casi todos los sistemas. La última en una PlayStation es *Space Invaders Infinity Gene* que salió para PS3 en septiembre de 2010).

Space Invaders

El desarrollo más largo

El héroe más machote de los videojuegos tiene el dudoso honor de protagonizar el juego con el desarrollo más largo de la historia. *Duke Nukem Forever* fue anunciado el 28 de abril de 1997 y salió a la venta el 10 de junio de 2011. 14 años aguardando el regreso de Duke y, para colmo, la espera no mereció la pena ya que al final fue un juego "regulero".

Duke Nukem Forever



EL PERSONAJE FEMENINO QUE MÁS VENDE

Lara Croft es otro icono de los videojuegos que además ha sabido "reciclarse" como hemos visto en su excelente "reboot". Pues contando las ventas del último *Tomb Raider*, los juegos de la señorita Croft han vendido en total cerca de 42 millones de unidades desde su nacimiento en 1996. Lara es el personaje femenino que más juegos ha vendido.

Lara Croft

EL "CABALLITO" MÁS LARGO EN UN VIDEOJUEGO

Uno de los récords más chorras de los videojuegos está en posesión del inglés Matthew Cutler, que un día no debía tener nada mejor que hacer y decidió convertirse en la persona que más tiempo ha aguantado haciendo un "caballito" con una moto en *Burnout Paradise*. Aguantó 5.513 metros con la rueda levantada.

Burnout Paradise

EL JUEGO MÁS VENDIDO DE PLAYSTATION

***GTA San Andreas* es el juego más vendido en una consola PlayStation** hasta el momento, con 20,81 millones de copias vendidas en PS2. Le sigue muy de cerca *GTA V* en PS3 con 17,89. Los siguientes son *GTA Vice City* (con 16,15 millones) y *Gran Turismo 3* (14,98), ambos de PS2. El más vendido de PSone fue *Gran Turismo* con 10,95 millones.

GTA San Andreas

LA CONSOLA MÁS VENDIDA DE LA HISTORIA

Nuestra querida PS2 es la consola más vendida de la historia, con 157,68 millones, seguida de cerca por Nintendo DS con 154,88. PS2 también es la consola que más juegos ha vendido de la historia (1661,95 millones en total). PSone es la cuarta más vendida pero la segunda en cuanto a juegos vendidos: 962,01 millones

PS2

LA CANCIÓN MÁS LARGA EN UN VIDEOJUEGO

1 hora, 15 minutos y 7 segundos es la duración del tema más largo que ha sido compuesto para un videojuego. Se titula "Prime #4507" y es obra de Hideki Sakamoto para el juego de PS3 *Echochrome II*. Este compositor es autor de otras BSO como las de algunos *Yakuza* (en colaboración con otros), *Shinobido* o *Toukiden: The Age of*

Echochrome II

LA EDICIÓN ESPECIAL MÁS CARA

¿Os quejáis de los precios de las ediciones de coleccionista? Pues la palma se la lleva *GRID 2 Mono Edition*, que costaba 125.000 libras (unos 160.000 euros). ¿Os parece cara? Bueno, tened en cuenta que incluye una PS3, un mono de piloto y un coche "de verdad": un superdeportivo ligero BAC Mono como el que veis de aquí abajo.

GRID 2 Mono Edition



El juego que alcanzó el billón en ventas más rápido

Entre los múltiples hitos de *GTA V*, quizá el más destacado sea el de haber logrado alcanzar más rápido los 1.000 millones de dólares en ventas. Sólo tardo 3 días desde que se puso a la venta, un 20 de septiembre de 2013. Un récord de rentabilidad express que ningún otro juego (ni película ni cualquier otro tipo de producto cultural) ha logrado batir...

GTA V

El juego con más actores de doblaje

364 actores y actrices de doblaje trabajaron en *L.A. Noire*, (en su versión original en inglés). Una auténtica barbaridad que da una idea de lo cuidado que estaba el producto. Para que os hagáis una idea de lo escandaloso de la cifra, en un juego de un tamaño tan colosal y con tantos diálogos como *TES V: Skyrim* trabajaron "sólo" unos 75...

L.A. Noire

La franquicia moderna más vendida

Con una entrega cada año desde 2007 (excepto 2008), *Assassin's Creed* es la franquicia "moderna" más vendida. Nada menos que 73 millones de juegos hasta *Black Flag*. Y cuando decimos "moderna" nos referimos que haya arrancado en PS3. Es decir que no valen los *FIFA*, ni los *GTA* ni los *Call of Duty*. ¿Hasta donde llegará Ubisoft con sus *Assassins*?

Assassin's Creed

Los "speedruns" más rápidos

Hay gente que en vez de disfrutar de los videojuegos, se los pasa lo más rápido posible (en inglés se llama "speedrun"). Aquí hay marcas bárbaras, como la de Darek Taylor, que logró terminar *Resident Evil 4* en 2 horas y 12 segundos. O la de Sean Grayson, que se pasó *Batman Arkham City* en 2 horas, 3 minutos y 19 segundos.

Batman Arkham City/Resident Evil 4

El videojuego con más armas

Oficialmente, el juego con más armas "registradas" sigue siendo el primer *Borderlands*, con un total de 17.750.000 armas distintas. Una cifra que sus creadores hablaron de rebasar en la secuela y que quieren también superar en *Borderlands: The Pre-Sequel*, pero hasta que no lancen el juego y todo su contenido descargable no se hará el recuento.

Saga Borderlands

La mayor colección de videojuegos

Michael Thomasson tenía una colección de videojuegos que superaba los 11.000 títulos (10.607 fueron registrados en la última edición de los Guinness World Records más unos 400 que añadió después). Decimos "tenía" porque Thomasson decidió vender su colección el pasado mes de junio. Eso sí, sacó por ella 750.250 dólares...

Más de 11.000 juegos

Escríbenos tus cartas a Axel Springer España **PlayManía.** C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Guía de compras**".

@ Manda tus e-Mail a **playmaniacos.playmania@axelspringer.es**

¡MÁS DE 150 JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!

Los mejores juegos para tu PlayStation

Toda la información que necesitas para acertar siempre en tus compras.

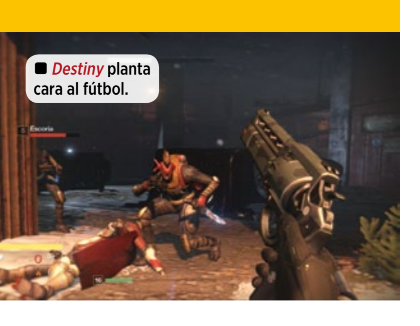
DEL 1 AL 30 DE SEPTIEMBRE. DATOS CEDIDOS POR GfK

Los vendidos PS3



FIFA 15 ha bajado a Minecraft del número 1.

1. FIFA 15 (N)
2. Destiny (N)
3. Minecraft
4. Plants vs. Zombies Garden Warfare
5. Grand Theft Auto V
6. The Last of Us
7. Call of Duty: Ghosts
8. Naruto SUNS Revolution (N)
9. Call of Duty: Ghosts
10. Diablo III: Reaper of Souls UEE



Destiny planta cara al fútbol.



PS3

ACCIÓN

DEAD ISLAND RIPTIDE — ¡Precio especial!
» DEEP SILVER » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura de zombis que mejora la experiencia del primero, pero sin cambios radicales. Lástima de fallitos...

NOTA **86**

DMC DEVIL MAY CRY — ¡Precio especial!
» CAPCOM » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Dante regresa a la acción con una aventura convincente en todos los terrenos. Pero se hace algo repetitiva.

NOTA **90**

DRAGON'S CROWN
» ATLUS » 51,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un beat'em up como los de antes, puesto al día de manera magistral. La versión de Vita es igual de buena y más barata.

NOTA **92**

DYNASTY WARRIORS GUNDAM REBORN
» TECMO KOEI » 44,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Multitudinarias peleas, muy fieles al anime, pero la mecánica es simplona y demasiado repetitiva.

NOTA **65**

KILLER IS DEAD
» DEEP SILVER » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Humor y estética muy particular que gustará a los fans de Suda51. Lástima que la mecánica de lucha sea simple.

NOTA **84**

MAX PAYNE 3 — ¡Precio especial!
» ROCKSTAR » 29,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un sobresaliente juego de acción, que no descuida nada, ni los gráficos, ni el guión. Si te va el género, alucinarás.

NOTA **96**

METAL GEAR RISING REVENGEANCE — ¡Precio especial!
» KONAMI » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un vertiginoso "hack'n slash", fiel al universo *Metal Gear* y que engancha a lo grande, pero que resulta muy corto.

NOTA **85**

ONE PIECE UNLIMITED WORLD RED
» BANDAI NAMCO » 59,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Aventura de acción con toques muy roleros dirigida a los fans de "One Piece". Casi parece un OVA del anime.

NOTA **80**

SNIPER ELITE III
» 505 GAMES » 39,95 € » 1-12 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Si te adaptas a su pausado ritmo, es un juego divertido, duradero y que se desmarca de otros "shooters" bélicos.

NOTA **79**

THE BUREAU XCOM DECLASSIFIED — ¡Precio especial!
» 2K GAMES » 14,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

2K vuelve a demostrar que aún se pueden hacer juegos de acción distintos, tanto en lo jugable como narrativamente.

NOTA **87**

YAIBA NINJA GAIDEN Z



» TECMO KOEI » 69,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un *Ninja Gaiden* a la altura: acción frenética, buen sistema de combate y dificultad alta. Y con estética cel-shaded.

NOTA **80**

ROL

DARK SOULS II
» BANDAI NAMCO » 64,95 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un juego de rol de acción tan fascinante como difícil. Te atrapa y no te suelta desde la primera partida.

NOTA **92**

DIABLO III REAPER OF SOULS ULTIMATE EVIL ED.
» ACTIVISION » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un gran RPG de acción que se reedita con una expansión. Largo y divertido, sobre todo en compañía.

NOTA **89**

NI NO KUNI: LA IRA DE LA BRUJA BLANCA — ¡Precio especial!
» BANDAI NAMCO » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un juego de rol mágico de Level 5 con todo el arte del Studio Ghibli. Si te gustan sus películas, no te lo pierdas.

NOTA **93**

RISEN 3
» DEEP SILVER » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Si dejamos a un lado los fallos gráficos y de control nos queda un completo juego de rol que los fans aprovecharán.

NOTA **72**

SACRED 3
» DEEP SILVER » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Es más simple que sus antecesores, pero muy robusto como "hack and slash" y muy divertido en cooperativo.

NOTA **77**

SOUTH PARK: LA VARA DE LA VERDAD
» UBISOFT » 59,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un capítulo de "South Park" de varias horas de duración y con la forma de un gran RPG y con el humor de la serie.

NOTA **90**

TALES OF XILLIA 2
» BANDAI NAMCO » 64,95 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un JRPG con un desarrollo muy intuitivo y divertido, imprescindible para los que disfrutaron con el primero.

NOTA **91**

TES V: SKYRIM LEGENDARY EDITION
» BETHESDA » 44,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

El mejor juego de rol de PS3 por su abierto desarrollo, su apartado técnico, su duración y sus inmensas posibilidades.

NOTA **98**

LUCHA

INJUSTICE GODS AMONG US ULTIMATE ED.



» WARNER » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

La versión con todo el DLC de este espectacular juego de lucha con héroes de DC en combates a lo *Mortal Kombat*.

NOTA **93**

TEKKEN TAG TOURNAMENT 2 — ¡Precio especial!
» BANDAI NAMCO » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

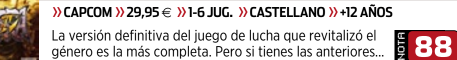
Un gran juego de lucha con combates por parejas, completo, duradero, técnico y muy divertido.

NOTA **93**

ULTRA STREET FIGHTER IV



» CAPCOM » 29,95 € » 1-6 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS



La versión definitiva del juego de lucha que revitalizó el género es la más completa. Pero si tienes las anteriores...

NOTA **88**

3 razones para tener...
DriveClub




1. COCHES. La recreación de los 50 vehículos es sensacional. La cámara del volante y el sonido del motor marcan un camino a seguir.

2. DINAMISMO. En las carreras siempre hay algo que hacer, con desafíos que saltan continuamente, obligando a ejecutar derrapes, trazar bien, alcanzar ciertas velocidades...

3. CLUBES. El online es muy completo, con carreras de seis contra seis y con tablas de líderes para cualquier evento en el que se participe, lo que permite retar a la comunidad.

AVENTURAS



ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG
» UBISOFT » 69,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un juego enorme y completo, aunque repite muchos esquemas del pasado. Si os va la saga, no os decepcionará. NOTA **89**

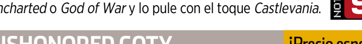
BATMAN ARKHAM ORIGINS — ¡Precio especial!
» WARNER » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una gran aventura, en la línea de la saga. Aunque aporta pocas novedades es muy largo y completo. NOTA **92**



BEYOND: DOS ALMAS — ¡Precio especial!
» SONY » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura única y diferente, casi una película interactiva, de gran calidad técnica y absorbente argumento. NOTA **91**



CASTLEVANIA LORDS OF SHADOW 2
» KONAMI » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una de las mejores aventuras de PS3. Toma lo mejor de *Uncharted* o *God of War* y lo pule con el toque *Castlevania*. NOTA **95**





DISHONORED GOTY — ¡Precio especial!
» BETHESDA » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura en primera persona que atrapa por su diseño y posibilidades y más esta edición con contenido extra. NOTA **94**

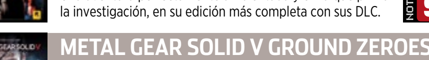



GOD OF WAR ASCENSION
» SONY » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Gran aventura que sigue el estilo de las anteriores. Sólo innova en el sistema de combate y añadir multijugador. NOTA **90**



GTA V
» ROCKSTAR » 59,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Estamos ante el top de la generación. La aventura con más posibilidades y más impresionante técnicamente de PS3. NOTA **98**

L.A. NOIRE LA ED. COMPLETA — ¡Precio especial!
» ROCKSTAR » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura perfectamente ambientada y en la que prima la investigación, en su edición más completa con sus DLC. NOTA **92**





METAL GEAR SOLID V GROUND ZEROES
» KONAMI » 29,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un aperitivo de *The Phantom Pain* que se disfruta... las dos horas que dura. Es rejugable, pero aún así, caro. NOTA **77**



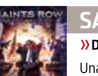
MURDERED SOUL SUSPECT
» SQUARE ENIX » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Investigar nuestro propio asesinato es una original propuesta. Lástima que sea corto y le falte profundidad. NOTA **78**

NARUTO SUNS REVOLUTION
» BANDAI NAMCO » 61,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Otra vuelta de tuerca a las aventuras de Naruto, con interesantes novedades y combates más equilibrados. NOTA **88**




RED DEAD REDEMPTION GOTY
» ROCKSTAR » 39,90 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
La edición definitiva (incluye todos los DLC) de una de las mejores aventuras de acción de PS3. Imprescindible. NOTA **98**

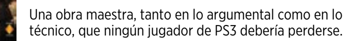
RESIDENT EVIL 6 — ¡Precio especial!
» CAPCOM » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un duradero, divertido y variado juego de acción, que sigue la estela de *RE5* y lleva su fórmula a un nuevo nivel. NOTA **92**



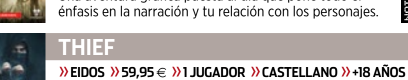
SAINTS ROW IV — ¡Precio especial!
» DEEP SILVER » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una orgía de explosiones, situaciones imposibles y buen humor. Un "sandbox" variado, divertido y sorprendente. NOTA **90**



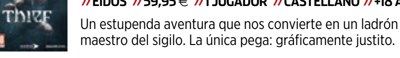
THE LAST OF US
» SONY » 59,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una obra maestra, tanto en lo argumental como en lo técnico, que ningún jugador de PS3 debería perderse. NOTA **95**



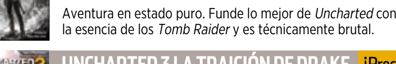
THE WALKING DEAD
» BADLAND » 30,90 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura gráfica puesta al día que pone todo el énfasis en la narración y tu relación con los personajes. NOTA **90**



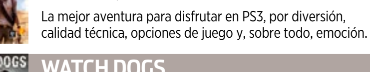
THIEF
» EIDOS » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un estupenda aventura que nos convierte en un ladrón maestro del sigilo. La única pega: gráficamente justito. NOTA **85**



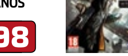
TOMB RAIDER
» EIDOS » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Aventura en estado puro. Funde lo mejor de *Uncharted* con la esencia de los *Tomb Raider* y es técnicamente brutal. NOTA **93**




UNCHARTED 3 LA TRAICIÓN DE DRAKE — ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
La mejor aventura para disfrutar en PS3, por diversión, calidad técnica, opciones de juego y, sobre todo, emoción. NOTA **96**



WATCH DOGS
» UBISOFT » 69,95 € » 1-7 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un sandbox con ideas originales y divertido, pero muy por debajo de *GTA V*... Y de la versión para PS4. NOTA **74**



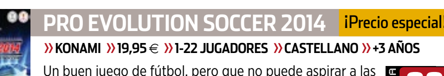
DEPORTIVOS



FIFA 15 — ¡Nuevo!
» EA SPORTS » 69,95 € » 2-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
La saga empieza su declive en PS3 con una entrega para salir del paso y con recortes, como la supresión de Clubes Pro. NOTA **82**



NBA 2K14
» 2K SPORTS » 29,95 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
La mejor saga de basket se gana otro anillo con un soberbio simulador que añade nuevos modos y equipos europeos. NOTA **94**



PRO EVOLUTION SOCCER 2014 — ¡Precio especial!
» KONAMI » 19,95 € » 1-22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un buen juego de fútbol, pero que no puede aspirar a las glorias de antaño. A ver si en la próxima generación... NOTA **83**



SPORTS CHAMPIONS 2 — ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Seis deportes para disfrutar con Move, especialmente en compañía. Divertido, aunque un poco corto. NOTA **81**

PERIFÉRICOS DE PS3

PADS

1. **Dual Shock 3** — SONY 59,95 €



El mando oficial de PS3 sigue siendo la mejor opción, el más duradero y fiable, aunque haya modelos más baratos que se acercan bastante a sus prestaciones.

2. **Pro Controller Camo Ed.** — SUBSONIC 29,95 €
3. **Pro Circuit Controller** — MADCATZ 99,95 €
4. **Gamepad Bluetooth Ruber** — WOXTER 29,95 €
5. **Controller VX2 Bluetooth** — GIOTECH 29,95 €

VOLANTES

1. **Logitech G27** — LOGITECH 299,99 €

Un volante de gama alta, de gran calidad y múltiples opciones. Para muy fans.



2. **Thrustmaster T500 RS** — THRUSTMASTER 499,90 €
3. **Speedracer Evolution** — ARDISTEL 59,95 €
4. **T100 Force Feedback** — THRUSTMASTER 124,95 €
5. **Ferrari Racing Wheel** — THRUSTMASTER 59,95 €

HEADSETS

1. **Ear Force XP Seven** — TURTLE BEACH 279,90 €

Son los cascos más utilizados por los "gamers" profesionales... Por algo será. Calidad superior en todos los aspectos... y eso se paga.



2. **Tritton Kunai Wireless** — MADCATZ 99,95 €
3. **Turtle Beach PX51** — TURTLE BEACH 249,90 €
4. **Tritton Kama Stereo** — MADCATZ 29,95 €
5. **Creative SB Inferno** — CREATIVE 49,95 €

Los 4 mejores juegos...



» Alien Isolation

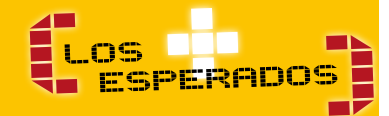
Olvídate de pegar tiros a saco y prepárate para un survival horror en toda regla, que te sumergirá en la opresiva atmósfera de la primera de las películas de "Alien" en la que tendremos que sobrevivir ante "sólo" un xenomorfo que nos pondrá las cosas muy, muy difíciles.



» Aliens vs Predator

Un shooter subjetivo cuyo principal atractivo era que contaba con tres campañas: una protagonizada por un marine, otra por un alien y otra por un cazador de élite depredador. Dichas tramas se entrelazan formando una historia molona, aunque el juego podría haber dado más de sí.

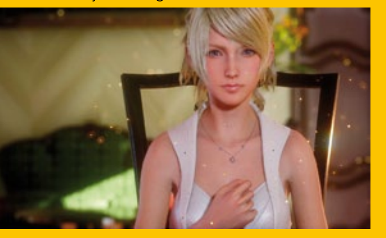
PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA LISTA, MÁNDANOS UN CORREO A LA DIRECCIÓN: **playmania@axelspringer.es**



1 Final Fantasy XV

» PS4 » SQUARE ENIX » ROL » SIN CONFIRMAR

El trailer de *Final Fantasy XV* presentado en el pasado Tokyo Game Show no ha dejado indiferente a nadie, pero nos ha dejado con ganas de mucho más...



2 Assassin's Creed Unity

» PS4 » UBISOFT » AV. DE ACCIÓN » 13 NOVIEMBRE

Hemos viajado a París para probar, en la ciudad en la que se ambienta el juego, el primer *Assassin's Creed* pensado para la "next gen". Y lo que vimos nos gustó.



3 Bloodborne

» PS4 » SONY » ROL » 5 DE FEBRERO

Hemos probado la Alpha de *Bloodborne* y sí, es tan difícil como dicen. Mantendrá algunos rasgos distintivos de los *Souls* pero con ideas propias muy atractivas.



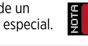
SHOOT'EM UP



ALIENS COLONIAL MARINES — ¡Precio especial!

» SEGA » 29,95 € » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Los homenajes a la peli son lo más destacable de un título con fallos y que, jugando, no ofrece nada especial. NOTA 75



BATTLEFIELD 4

» EA GAMES » 69,95 € » 1-24 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

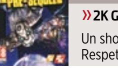
Aunque la campaña ha mejorado, lo mejor de este shooter bélico es su multijugador, pensado para jugar en equipo. NOTA 89



BIOSHOCK INFINITE — ¡Precio especial!

» 2K GAMES » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

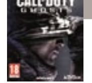
Un shooter muy especial, con una trama sorprendente, gran ambientación y divertidísimo a la hora de jugar. NOTA 95



BORDERLANDS THE PRE-SEQUEL — ¡Nuevo!

» 2K GAMES » 59,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

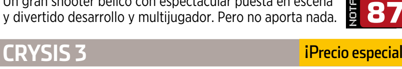
Un shooter en mundo abierto con un genial cooperativo. Respeta la esencia de la saga y con interesantes novedades. NOTA 91

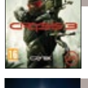


CALL OF DUTY GHOSTS

» ACTIVISION » 69,95 € » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un gran shooter bélico con espectacular puesta en escena y divertido desarrollo y multijugador. Pero no aporta nada. NOTA 87

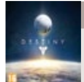




CRYSIS 3 — ¡Precio especial!

» EA GAMES » 19,95 € » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un shooter subjetivo de imponente factura técnica pero que a la hora de jugar es muy parecido al anterior. NOTA 87



DESTINY — ¡Nuevo!

» ACTIVISION » 69,95 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Salvando el tema gráfico, es como en PS4. Un gran shooter en mundo abierto, en el que hay que jugar conectados. NOTA 90





FAR CRY EXCURSIÓN SALVAJE

» UBISOFT » 39,95 € » 2-14 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una recopilación que incluye *Far Cry HD, Far Cry 2, Far Cry 3* y la expansión *Blood Dragon.* Ríos de diversión. NOTA 91



KILLZONE 3 — ¡Precio especial!

» SONY » 19,95 € » 1-24 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Por calidad técnica, opciones, duración y diversión, es de los mejores shooters de PS3. Y con Move funciona de lujo. NOTA 90



METRO LAST LIGHT — ¡Precio especial!

» THQ » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

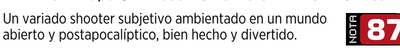
Un shooter atípico que concede tanta importancia a la trama como a la acción. Lástima de fallos en la IA... NOTA 82



PORTAL 2 — ¡Precio especial!

» EA GAMES » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un puzzle "disfrazado" de shooter que es una joya por diseño de niveles y jugabilidad. Divertido y muy original. NOTA 91



RAGE — ¡Precio especial!

» BETHESDA » 9,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un variado shooter subjetivo ambientado en un mundo abierto y postapocalíptico, bien hecho y divertido. NOTA 87

VELOCIDAD



DRIVER SAN FRANCISCO — ¡Precio especial!

» UBISOFT » 19,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

La saga *Driver* vuelve al buen camino ofreciendo incontables horas de juego, desafíos y un gran online. NOTA 90





F1 2014 — ¡Nuevo!

» CODEMASTERS » 59,95 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Pese a ser un buen simulador, no supera a la edición del año pasado. No tiene novedades y tiene recortes en modos. NOTA 78



GRAN TURISMO 6

» SONY » 34,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

GT se despide de PS3 con una gran entrega que mantiene sus virtudes de siempre y añade importantes novedades. NOTA 91



GRID AUTOSPORT

» CODEMASTERS » 64,95 € » 1-12 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un gran juego de velocidad que recicla elementos de anteriores *GRiD* y es largo, divertido y con un gran control. NOTA 88



MOTOGP 14

» BANDAI NAMCO » 69,95 € » 1-12 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un gran juego, a la altura del mundial de motociclismo. Soluciona los problemas del año pasado. NOTA 83



NEED FOR SPEED RIVALS

» EA GAMES » 69,95 € » 1-6 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un espectacular y vibrante arcade de carreras en el que podremos ser tanto pilotos ilegales como policías. NOTA 88



RIDGE RACER UNBOUNDED — ¡Precio especial!

» NAMCO BANDAI » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

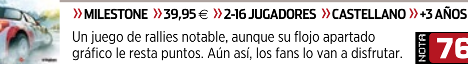
Un "destructivo" arcade de carreras muy jugable y divertido. Gran multijugador pero le falta espectacularidad. NOTA 84



WRC 4

» MILESTONE » 39,95 € » 2-16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un juego de rallies notable, aunque su flojo apartado gráfico le resta puntos. Aún así, los fans lo van a disfrutar. NOTA 76



VARIOS



BUZZ! CONCURSO UNIVERSAL + PULSADORES

» SONY » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

El mejor *Buzz!* de PS3, con 5.000 renovadas preguntas, opciones de personalización y un online muy mejorado. NOTA 90



CATHERINE — ¡Precio especial!

» ATLUS » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una original aventura para adultos que obliga a responder preguntas incómodas y a resolver desquiciantes puzzles. NOTA 86



DECEPTION IV BLOOD TIES

» TECMO » 59,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Un original juego, entre la acción y la estrategia, con gráficos muy normalitos, pero un divertido desarrollo. NOTA 79

para sobrevivir ante los aliens







3 Alien Colonial Marines

Tras levantar bastante expectación, el shooter de Gearbox no sólo no cumplió con las altas expectativas sino que mucha gente se lo tomó a cachondeo, con vídeos de los aliens a lo "Chiquito de la Calzada" inundando YouTube. Lo cierto es que el juego no estaba tan mal, aunque tuviera sus fallitos...

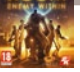
4 Alien Trilogy

Y cerramos con *Alien Trilogy*, un verdadero juegazo para Psone que salió en 1996 y que abarcaba las tres pelis de "Alien" estrenadas hasta ese momento protagonizadas por la Teniente Ripley. No fue muy original en cuanto a su mecánica, pero sí funcionaba gracias a su lograda ambientación.



LITTLEBIGPLANET 2 ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un soberbio plataformas con miles de opciones para crear niveles y juegos y descargarnos los de otros jugadores. NOTA 95

JUST DANCE 2014
» UBISOFT » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Empuña tu Move y baila al ritmo de los mejores artistas actuales y clásicos. Tan limitado como siempre en PS3. NOTA 78



PUPPETEER
» SONY » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un plataformas con momentos geniales y un original apartado artístico al que le falta ritmo y es demasiado corto. NOTA 84

RAYMAN LEGENDS ¡Precio especial!
» UBISOFT » 24,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Rescata el espíritu de los plataformas 2D clásicos y los actualiza con un ritmo y una gracia que ya quisieran muchos. NOTA 91

SONIC GENERATIONS ¡Precio especial!
» SEGA » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un veloz y colorido juego de plataformas hecho por y para fans de Sonic. Si es tu caso, lo vas a disfrutar de verdad. NOTA 86

X-COM ENEMY WITHIN ¡Precio especial!
» 2K GAMES » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
El mejor juego de estrategia de PS3 vuelve "renovado" con muchos añadidos que hacen que parezca distinto. NOTA 88

PS STORE

BRAID
» HOTHEAD GAMES » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Puzzles con un uso del tiempo magistral, arropados por una apartado gráfico de gran belleza. Una pequeña joya. NOTA 91



DUCKTALES REMASTERED
» CAPCOM » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un plataformas con la divertida jugabilidad de los 8 bits, pero adaptado de verdad a las HD. Lástima que sea corto. NOTA 89



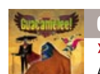
DUNGEONS & DRAGONS: CHRONICLES OF MYSTARA
» CAPCOM » 14,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una oportunidad perfecta para volver a disfrutar de unos arcades míticos que siguen siendo muy divertidos. NOTA 85



FAR CRY 3 BLOOD DRAGON
» UBISOFT » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Se basa en *Far Cry 3* y tiene las mismas mecánicas, pero su nueva estética y delirante desarrollo resultan refrescantes. NOTA 80

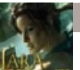


GUACAMELEE!
» DRINKBOX STUDIOS » 12,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Acción y plataformas en 2D en plan "metroidvania" pero con una graciosa ambientación mexicana. Divertidísimo. NOTA 89



HOTLINE MIAMI
» DEVOLVER GAMES » 7,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un juego de acción atípico, por su estética y por su pixelado y ultraviolento planteamiento. No te dejará indiferente. NOTA 84

JOURNEY
» SONY » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una obra de arte hecha videojuego. Sin apenas argumento, te tocará la fibra sensible con su mensaje. NOTA 90



LARA CROFT Y EL GUARDIÁN DE LA LUZ
» SQUARE ENIX » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una divertida aventura con vista isométrica en la que hay que saltar, explorar, luchar, resolver puzzles... Sorprende. NOTA 92

LIMBO
» PLAYDEAD » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un plataformas de brillante diseño, emocionante y con una original estética en blanco y negro. Lástima que sea corto. NOTA 89

MINECRAFT
» MOJANG » 18,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un "sandbox" puro y repleto de posibilidades que seducirá sobre todo a las mentes más creativas. Pruébalo. NOTA 85

OUTLAND
» HOUSEMARQUE » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Acción y plataformas muy especiales en un mágico desarrollo en 2D con una estética realmente preciosa. NOTA 90

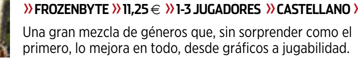
RAIN
» SONY » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Una aventura original, ensoñadora y con buenas ideas que se hace corta y facilona para el "jugador medio". NOTA 78

ROGUE LEGACY
» CELLAR DOOR » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un divertidísimo plataformas de acción con toques de rol que explota con inteligencia y humor el componente "azar". NOTA 86

SPELUNKY
» SONY » 14,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un divertido y difícil plataformas cuyos niveles 2D se van generando aleatoriamente con mucha funciones "cross". NOTA 75

THE UNFINISHED SWAN
» SONY » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una aventura corta, pero bellísima y original, con una historia que cala hondo. Para los que busquen algo diferente. NOTA 85

THOMAS WAS ALONE
» CURVE » 7,49 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un buen plataformas/puzzle, que te divertirá con su planteamiento, historia y narración. Se hace un poco corto... NOTA 82



TRINE 2
» FROZENBYTE » 11,25 € » 1-3 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una gran mezcla de géneros que, sin sorprender como el primero, lo mejora en todo, desde gráficos a jugabilidad. NOTA 90

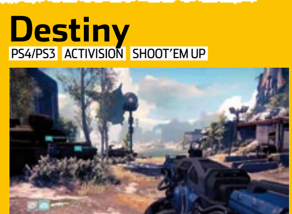
VALIANT HEARTS
» UBISOFT » 19,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una emotiva aventura que merece la pena vivir, aunque se haga un poco corta y no tenga mucha "rejugabilidad". NOTA 85

VESSEL
» STRANGE LOOP » 9,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +7 AÑOS
Sencillo y adictivo, es uno de los mejores puzzles que hay en PS Store, aunque tenga algunos fallos técnicos. NOTA 80



JAPÓN

1. **Destiny** (N) — PS4/PS3 | ACTIVISION | SHOOT'EM UP



La superproducción de Activision es tan "super" que ha logrado abrirse paso en el siempre hermético mercado japonés.

2. **Naruto Shippuden: Narutimate Storm Revolution** (N) — PS3 | BANDAI NAMCO | LUCHA
3. **Toukiden Extreme** (N) — PS VITA | TECMO KOEI | ACCIÓN
4. **Persona 4 Arena Ultimax** (N) — PS3 | ATLUS | ACCIÓN
5. **Samurai Warriors 4** (N) — PS4 | TECMO KOEI | ACCIÓN

EE.UU.

1. **Destiny** (N) — PS4/PS3 | ACTIVISION | SHOOT'EM UP

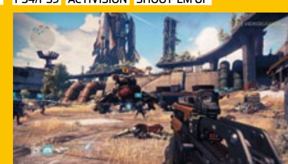


En Estados Unidos estaba claro que iba a triunfar un juego de los creadores de *Halo*. Amén de los nuevos *Madden, NHL*...

2. **Madden NFL 15** (N) — PS4/PS3 | ELECTRONIC ARTS | DEPORTIVO
3. **Minecraft** (↑) — PS3 | MOJANG | SANDBOX
4. **NHL 15** (N) — PS4 | ELECTRONIC ARTS | DEPORTIVO
5. **Fairy Fencer F** (N) — PS3 | NIPPON ICHI SOFTWARE | RPG

EUROPA

1. **Destiny** (N) — PS4/PS3 | ACTIVISION | SHOOT'EM UP



Y en Europa, *Destiny* también está en lo más alto de las listas de venta pese a que a muchos críticos no les ha convencido.

2. **Naruto Shippuden: Narutimate Storm Revolution** (N) — PS3 | BANDAI NAMCO | LUCHA
3. **NHL 15** (N) — PS4 | ELECTRONIC ARTS | DEPORTIVO
4. **The Last of Us Remastered** (↓) — PS4 | SONY | AVENTURA
5. **Minecraft** (↓) — PS3 | MOJANG | SANDBOX

DEL 1 AL 30 DE SEPTIEMBRE. DATOS CEDIDOS POR GfK

LOS VENDIDOS PS4



■ *FIFA 15* marca un golazo en PS4.

1. FIFA 15 (N)
2. Destiny (N)
3. The Last of Us Remasterd (↓)
4. Metro Redux (↑)
5. Plants Vs Zombis Garden Warfare (↓)
6. InFamous First Light (↑)
7. Diablo III: Reaper of Souls UEE Edition (↓)
8. Watch Dogs (↓)
9. Call of Duty: Ghosts (↓)
10. Battlefield 4 (↓)



■ *Destiny* arrasa también en PS4.

PS4

AVENTURA /ROL



ALIEN ISOLATION ¡Nuevo!

» SEGA » 69,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

El desarrollo es lento y las mecánicas repetitivas, pero transmite el agobio y el terror de la película original. NOTA **88**

ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG

» UBISOFT » 69,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un sandbox de piratas, tan completo y divertido como el de PS3 y aún más vistoso, pero lejos de potencial de PS4. NOTA **85**

DIABLO III REAPER OF SOULS ULTIMATE EVIL ED.

» ACTIVISION » 69,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Blizzard vuelve a acertar con la edición más completa de uno de los mejores hack and slash que hay en consola. NOTA **91**

INFAMOUS SECOND SON

» SONY » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Sigue la estela de los juegos anteriores, un sandbox de desarrollo tradicional, con gráficos de nueva generación. NOTA **87**

LA TIERRA MEDIA: SOMBRAS DE MORDOR ¡Nuevo!

» WARNER » 69,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una gran aventura en mundo abierto que, con originales ideas, trae nuevas sensaciones a este subgénero. NOTA **92**

METAL GEAR SOLID V: GROUND ZEROES

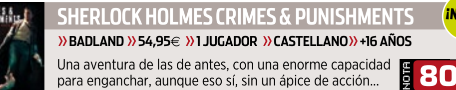
» KONAMI » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Big Boss se estrena en PS4 con una aventura intensa, divertida, pero brevísima. Una demo de *The Phantom Pain*. NOTA **78**

SLEEPING DOGS DEFINITIVE EDITION ¡Nuevo!

» SQAUER ENIX » 59,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un sandbox divertido, duradero y muy bien ambientado. Si no lo jugaste en PS3, es una gran oportunidad. NOTA **84**



SHERLOCK HOLMES CRIMES & PUNISHMENTS ¡Nuevo!

» BADLAND » 54,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una aventura de las de antes, con una enorme capacidad para enganchar, aunque eso sí, sin un ápice de acción... NOTA **80**

THE LAST OF US REMASTERIZADO

» SONY » 49,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura soberbia, tan apasionante como en PS3 y ahora más bonita y pulida. Aunque si lo tienes en PS3... NOTA **95**

THIEF

» SQUARE ENIX » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Sigilo y parkour en primera persona para una aventura original, completa y con muchas alternativas. NOTA **90**

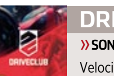


WATCH DOGS

» UBISOFT » 69,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un sandbox largo y bien ambientado, pero con un apartado técnico que no termina de brillar y misiones repetitivas. NOTA **85**

VELOCIDAD



DRIVECLUB ¡Nuevo!

» SONY » 69,99 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +13 AÑOS

Velocidad de estilo arcade, con coches reales y un marcado carácter social que nos invita a competir formando clubes. NOTA **89**



MOTOGP 14

» BANDAI NAMCO » 69,95 € » 1-12 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

El juego oficial del Mundial se estrena con buena en nota en la nueva generación: buen control, buenos gráficos... NOTA **85**



NEED FOR SPEED RIVALS

» EA GAMES » 71,95 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Combina lo mejor de los anteriores *NFS* y sin ser sorprendente ni original es divertido de principio a fin. NOTA **86**

SHOOT'EM UP



BATTLEFIELD 4

» EA GAMES » 69,95 € » 1-64 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

El mejor shooter para PS4, con una gran ambientación, geniales modos online para 64 y gran apartado técnico. NOTA **89**

CALL OF DUTY: GHOSTS

» ACTIVISION » 72,95 € » 1-18 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

El último *COD* no aporta nada nuevo a la saga, pero sigue siendo divertido. Muy similar a la versión de PS3. NOTA **79**

DESTINY

» ACTIVISION » 72,95€ » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un shooter que enamora gracias a su mezcla de géneros y a su enfoque cooperativo. Uno de los mejores del año. NOTA **94**

KILLZONE: SHADOW FALL

» SONY » 69,95 € » 1-24 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

La saga se estrena en PS4 con un shooter de notable factura técnica e interesantes mecánicas, pero muy lineal. NOTA **85**

METRO REDUX

» DEEP SILVER » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Reúne los dos *Metro* (el primero inédito en PS3). Si no los jugaste en su día, esta es la mejor versión para descubrirlos. NOTA **76**

WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER

» BETHESDA » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un gran shooter con una buena historia y una genial ambientación y que funciona bien técnicamente. NOTA **90**

ACCIÓN



INJUSTICE: GODS AMONG US (ULTIMATE EDITION)

» WARNER » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +13 AÑOS

Un gran juego de lucha, muy completo y divertido, protagonizado por los héroes de DC. Es clavadito al del PS3. NOTA **85**

¿Y tú cómo puntuarías a...

No es tan divertido

Rafa García Pérez

No llegó a ser tan divertido como me esperaba. Se le notaban algunos fallos como en efectos de luz, texturas, etc. Además nos obliga a jugar siempre conectados a internet, ya sea jugando en solitario o en compañía. Sus gráficos no me deslumbran mucho. Su duración en la campaña del modo historia me ha divertido bastante, pero tampoco demasiado. Es un buen juego, pero hay mejores shooter en PS4.

NOTA **89** No me parece que sea un juego superior a *Killzone Shadow Fall*. Creo que tiene demasiados fallos, aunque su campaña me ha divertido.

El mejor shooter de PS4

Gastón González

Muy divertido y muy adictivo. Mezcla de rol y acción, con muchas opciones de personalización y creación de personajes. Gráficos excelentes y BSO muy buena. Lo que no me gusta es lo de tener que estar siempre conectado a internet, aunque eso también tiene su lado bueno, ya que jugar las misiones con otros jugadores es muy divertido. Además tiene una buena trama, que seguro se ampliara en el futuro.



NOTA **94** En mi opinión es el mejor shooter que ha salido para PS4 en todos los aspectos, desde los gráficos, al multijugador, el cooperativo...



KNACK
» SONY » 69,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una interesante mezcla de acción con toques de plataformas y con un original personaje, pero es sencillote. NOTA 78



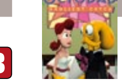
PLANTS VS ZOMBIES: GARDEN WARFARE
» EA GAMES » 39,95 € » 24 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un shooter multijugador con el humor, los personajes y la estética del juego original, que resulta muy divertido. NOTA 78




RAYMAN LEGENDS
» UBISOFT » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un plataformas 2D brillante en su diseño y muy divertido y duradero, eso sí, igualito a la versión de PS3. NOTA 88



SNIPER ELITE III
» 505 GAMES » 59,95 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un shooter bélico con un ritmo más pausado, ya que nos pone en la piel de un francotirador. Divertido y duradero. NOTA 81

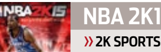
DEPORTIVOS

EA SPORTS UFC
» EA SPORTS » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Los apasionados de la UFC disfrutarán con un juego hecho a su medida, aunque mejorable. El resto, no tanto. NOTA 79

FIFA 15
» EA SPORTS » 69,95 € » 1-22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

EA Sports mete un golazo gracias a unos fichajes visuales y jugables de gran calidad. La saga está asentada en PS4. NOTA 90

NBA 2K15 ¡Nuevo!
» 2K SPORTS » 72,50 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

El mejor simulador deportivo de la historia. Un juego de basket espectacular, realista y con modos de juego profundos. NOTA 93




NBA LIVE 14
» EA SPORTS » 44,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Malas animaciones, bugs, pocas opciones de juego... No es el juego que esperábamos para el regreso de la saga. NOTA 56

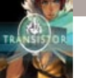



PS STORE



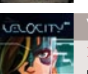
CHILD OF LIGHT
» UBISOFT » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Rol de acción con una cuidada dirección de arte pero con unas mecánicas algo manidas. Aún así, convence. NOTA 80


DEAD NATION APOCALYPSE EDITION
» SONY » 14,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un gran juego de acción, genial a dobles. Es más bonito que el de PS3 e incluye el DLC que añade niveles y armas. NOTA 79




FEZ
» TRAPDOOR » 9,99 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un original juego de plataformas y puzzles, innovador, sorprendente, inteligente y cautivador. Y es cross-buy. NOTA 92

GUACAMELEE SUPER TURBO CHAMPIONSHIP ED.
» DRINKBOX » 13,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Nueva versión que añade más contenido a un juego ya genial. Si tenías el original, quizá no te merezca la pena... NOTA 89

HOHOKUN
» JHONEYSLUG » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Uno de esos juegos difíciles de describir en el que perderse y dejarse llevar. Te encantará si buscas algo original. NOTA 81

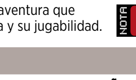


OCTODAD: DADLIEST CATCH
» YOUNG HORSES » 13,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Manejar a un pulpo en tareas cotidianas es gracioso, absurdo y original. Lástima que sea corto y poco rejugable. NOTA 72

ODDWORLD ABE'S ODDYSEE NEW 'N' TASTY
» JUST ADD WATER » 20,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una mezcla de plataformas, puzzles y aventura que atrapa por su belleza estética, su trama y su jugabilidad. NOTA 84



RESOGUN
» SONY » 14,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un matamarcianos como los de antes, pero con opciones y gráficos de ahora. Directo y divertido, de lo mejor. NOTA 87



ROAD NOT TAKEN
» SRY FOX » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Combina las mecánicas de puzzle y "roguelike", con un desarrollo que obliga a pensar cada paso. NOTA 76

ROGUE LEGACY
» CELLAR DOOR » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un divertido plataformas de acción con toques roleros que explota con inteligencia y humor el componente "azar". NOTA 86



STICK IT TO THE MAN
» SONY » 7,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Su desarrollo directo y sencillo de pura aventura gráfica, nos permite disfrutar de una historia llena de humor negro. NOTA 80

STRIDER
» CAPCOM » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una versión en HD del clásico de las recreativas. Acción y plataformas en 2D, desafiante y duradero. NOTA 85



TOWERFALL ASCENSION
» SONY » 13,99 € » 1-4 JUGADORES » INGLÉS » +18 AÑOS

Estética retro y diversión directa para un arcade pensado para competir todos contra todos, sólo offline. NOTA 80

TRANSISTOR
» SUPERGIANT GAMES » 18,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Transistor es un buen action RPG indie, con buenas ideas y gran sistema de combate... pero podía dar más de sí. NOTA 79



VALIANT HEARTS
» UBISOFT » 14,99 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una emotiva aventura que merece la pena vivir, aunque se haga un poco corta y no tenga mucha "rejugabilidad". NOTA 85

VELOCITY 2X ¡Nuevo!
» FUTURLAB » 15,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

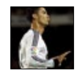
Intenso, desafiante y adictivo. Arcade puro que gustará a los que busquen acción directa. No deja lugar al aburrimiento. NOTA 84

Destiny?





El juego del año



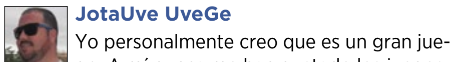
Roberto Carlos M P

Muchos han analizado el juego hasta el nivel 20, pero la realidad aparece a partir de ahí. Hasta ese punto es un shooter sin más, luego se convierte en la mezcla con rol que prometieron y que hace que nos rompamos la cabeza y los mandos para poder llegar al ansiado nivel 30. Estamos ante el juego de este año y si Bungie sigue la misma tónica de novedades que hasta ahora o lo mejora podría estar bastantes en la cumbre.



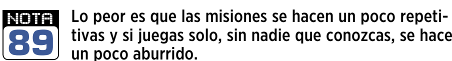
NOTA 95 Esta es la nota que se merece ahora, pero cuando salgan las expansiones podría subir o bajar en función de su calidad.

Genial el cooperativo



JotaUve UveGe

Yo personalmente creo que es un gran juego. A mí nunca me han gustado los juegos en primera persona, siempre los he repudiado, y después de que más o menos me obligaran a probarlo y comprarlo puedo decir que es un juegazo. Me encanta poder estar jugando y que de repente aparezca alguien, con más o menos nivel, y que pueda ayudarte o puedas ayudarlo tú. Los paisajes son pura delicia.



NOTA 89 Lo peor es que las misiones se hacen un poco repetitivas y si juegas solo, sin nadie que conozcas, se hace un poco aburrido.

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA SECCIÓN, MANDA TUS COMENTARIOS A NUESTRA PÁGINA DE FACEBOOK: www.facebook.com/revistaplaymania



PERIFÉRICOS DE PS4

1 Dual Shock 4
SONY | 59,95 €



Tener un segundo mando siempre es buena idea. Aún no hay clónicos: sólo el oficial.

2 PlayStation Camera
SONY | 59,95 €

Gracias a esta pequeña y discreta cámara podrás disfrutar de juegos de realidad aumentada y controlar ciertas funciones de la consola.

3 Ear Force P4C
TURTLE BEACH | 19,99 €



Uno efectivo headset para conectar la mando de PS4 que gracias a su gran auricular resulta cómodo para largas sesiones de juego.

4 Stereo Gaming Headset Starter Kit Oficial
4GAMERS | 49,95 €



Un buen kit de inicio, con licencia oficial que incluye unos auriculares estéreo con micro (para jugar y chatear) y una base para cargar dos mandos a la vez.

5 Auriculares Thrustmaster Y300
THRUSTMASTER | 79,95 €



Unos auriculares estéreo con la licencia oficial de Sony que funcionan tanto en PS4 como en PS3 y ofrecen una excelente calidad de sonido.

6 Ear Force PX4
TURTLE BEACH | 149,95 €



Auriculares inalámbricos con Dolby Surround, con efectos personalizables y gran calidad de sonido. Su batería ofrece 15 horas de uso y Permite que tengamos conectado el teléfono mientras jugamos.

7 Volante Thrustmaster T80 DriveClub Edition
THRUSTMASTER | 99,95 €



El primer volante para PS4, con detalles como el botón Share al alcance de nuestros dedos. Un volante de gran calidad, con pedales y levas tipo F1.

MÁS QUE JUEGOS

Camiseta Chicago Bulls de Pau Gasol

www.adidas.es 85,00 €



Tras el fiasco del Mundial de basket, arranca una nueva temporada llena de novedades y si te gusta este deporte seguro que ya estarás gozando con el nuevo *NBA 2K15*. Y hablando de novedades, qué mejor que lucir la nueva camiseta de Pau Gasol, que ha fichado por los míticos Bulls de Chicago. O la nueva de "King" James que vuelve a Cleveland. O la de Kevin Durant, el "35" de los Thunder de Oklahoma City, que es el jugador que aparece en la portada del juego.

Máscara Uruk-hai El Señor de los Anillos

www.vistoenpantalla.com 91,95 €



Estarás harto de enfrentarte a ellos en *Las Sombras de Mordor*. Pero si no puedes con el enemigo, únete a él con esta ultra detallada máscara de Uruk-hai (hay distintos modelos y también de orcos de Moria), con la que además de dejar clara tu pasión por "El Señor de los Anillos", podrás disfrazarte en el próximo Halloween y asustar al personal. Que teniendo en cuenta el "pastizal" que cuesta, hay que rentabilizar el desembolso lo máximo posible...

Los + vendidos PS Vita

DEL 1 AL 30 DE SEPTIEMBRE. DATOS CEDIDOS POR GfK



■ *FIFA 15* ha sacado a *FIFA 14* del número 1.

1. FIFA 15 (N)
2. Killzone Mercenary (=)
3. Invizimals: La Alianza (↑)
4. Moto GP14 (=)
5. FIFA 14 (↓)
6. CoD: Black Ops Declassified (↑)
7. LEGO Marvel Superheroes (↑)
8. PlayStation Pets (↓)
9. Action Mega Pack (=)
10. Danganronpa 2 (N)



■ *Danganronpa 2* se estrena con fuerza.

PS VITA

AVENTURA

ASSASSIN'S CREED LIBERATION — ¡Precio especial!
» UBISOFT » 29,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Ubisoft apuesta a lo grande por PS Vita creando un juego que puede mirar sin complejos a sus hermanos mayores. NOTA **91**

BATMAN ARKHAM ORIGINS: BLACKGATE
» WARNER » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una buena adaptación a las 2D de las habilidades de Batman. Lástima que se haga tan corto: unas 6-7 horas. NOTA **82**

DANGANRONPA 2: GOODBYE DESPAIR
» NAMCO BANDAI » 41,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Curiosa aventura con una historia interesante y adictiva, aunque avanza de manera muy lenta y está en inglés. NOTA **78**

GRAVITY RUSH — ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » 12 AÑOS

Una gran aventura, con sus divertidas mecánicas y gran puesta en escena, aunque sus misiones son tontorronas. NOTA **90**

METAL GEAR SOLID HD COLLECTION
» KONAMI » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » 18 AÑOS

Dos grandiosas aventuras de PS2 muy bien adaptadas a PS Vita, que ahora puedes rejugar en cualquier parte. NOTA **92**

SOUL SACRIFICE DELTA
» SONY » 29,95 € » 1-4 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una edición que añade más contenido y mejores gráficos a la aventura original (un juego a lo *Monster Hunter*). NOTA **85**

UNCHARTED: EL ABISMO DE ORO — ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una genial aventura, más larga que las de PS3, rejugable e igual de divertida y trepidante. Eso sí, sin online. NOTA **93**

ROL



CHILD OF LIGHT
» UBISOFT » 14,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Su desarrollo, su precioso apartado artístico y su ritmo de juego se adaptan como un guante a nuestra portátil. NOTA **82**

DEMON GAZE
» BANDAI NAMCO » 39,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Rol por turnos en vista subjetiva con un enfoque distinto... para bien y para mal. Y con un toque "picantón". En inglés. NOTA **76**

DISGAEA 4: A PROMISE REVISITED
» NAMCO BANDAI » 41,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Los seguidores de los RPG tácticos disfrutarán con esta aventura llena de humor con la que crear estrategias. NOTA **85**

FINAL FANTASY X/X-2 HD
» SQUARE ENIX » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una de las grandes joyas del rol de PS2 que luce de muerte en PS Vita. *FF X-2* sólo se incluye como descarga. NOTA **89**

NEW LITTLE KING'S STORY
» KONAMI » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Estrategia en tiempo real para un título que rebosa diversión y carisma y que mejora el original de Wii. NOTA **84**

PERSONA 4: GOLDEN
» ATLUS » 39,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Un juego de rol excelente. Largo, divertido y original, no deberías perdértelo si te gusta el género y hablas inglés. NOTA **92**

YS: MEMORIES OF CELCETA
» NAMCO BANDAI » 39,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

RPG nipón con sabor clásico que tiene en los combates en tiempo real su principal baza. Eso sí, nos llega en inglés. NOTA **84**

LUCHA

DRAGON BALL Z BATTLE OF Z
» BANDAI NAMCO » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Si gusta el universo Dragon Ball y jugar online sabrás disfrutar de este frenético juego de acción. NOTA **75**

MORTAL KOMBAT — ¡Precio especial!
» WARNER » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Toda la espectacularidad de la versión de PS3 en la palma de tu mano. Es el juego de lucha más duradero. NOTA **90**

ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3
» CAPCOM » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

48 luchadores de Capcom y de la factoría Marvel se dan de tortas en este impresionante juego de lucha. NOTA **90**

PLATAFORMAS

JAK & DAXTER TRILOGY
» SONY » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

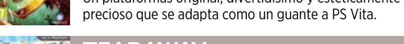
Disfruta de los tres mejores juegos de *Jak & Daxter* con minijuegos adaptados a las capacidades táctiles de Vita. NOTA **84**

LITTLEBIGPLANET — ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un plataformas con opciones cooperativas y competitivas, enormes posibilidades de creación y muy, muy divertido. NOTA **91**

RAYMAN LEGENDS
» UBISOFT » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un plataformas original, divertidísimo y estéticamente precioso que se adapta como un guante a PS Vita. NOTA **91**



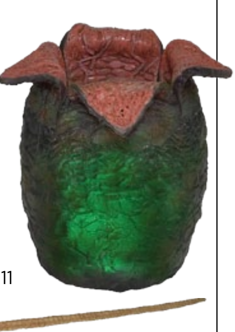
TEARAWAY
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un colorido plataformas muy original que aprovecha muy bien todas las funciones de PS Vita. Lástima que sea corto. NOTA **84**

Huevo Alien "con sorpresa"

www.vistoenpantalla.com 32,29 €

Los fanáticos de Alien estaréis frotandoos las manos con *Isolation*, que captura con maestría la atmósfera de la película original. Pero los sustos que nos da el alien en el juego no son nada comparados con los que provoca este "estrujacaras" que salta de este huevo cuando apretemos el botón oculto. Mide 11 cm y emite luz.



Libro "La Leyenda Final Fantasy VII"

www.edicionesarcade.com

22,00 €

El 20 de octubre sale este libro sobre el recordado *Final Fantasy VII*. Más de 300 páginas en las que se repasa de forma exhaustiva la historia del juego, su universo y su proceso de creación y desarrollo. Si te gusta *FFVII*, no te lo pierdas.



ACCIÓN



BORDERLANDS 2

» 2K GAMES » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Mantiene los mimbres de la versión de PS3, pero a la hora de jugar y gráficamente está muy por debajo. Una pena.



NOTA 65



DRAGON'S CROWN

» BANDAI NAMCO » 41,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Reencontrarse con un género como el beat'em up tan bien puesto al día, tan divertido y espectacular es un PLACER.



NOTA 93

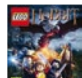
KILLZONE MERCENARY

» SONY » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un "shooter" sobresaliente, que demuestra todo el potencial gráfico de PS Vita. Hasta el online es excelente.



NOTA 90



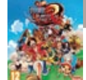
LEGO EL HOBBIT

» WARNER » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Las dos primeras películas El Hobbit en versión LEGO. Divertido, aunque la fórmula ya empieza a cansar...



NOTA 82



ONE PIECE UNLIMITED WORLD RED

» BANDAI NAMCO » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Igualito que en PS3, pero con problemas de cámara. Por lo demás, mucha acción con toques roleros y de gestión.



NOTA 76

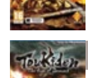


RESISTANCE: BURNING SKIES

» SONY » 29,50 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

El primer shooter subjetivo de Vita tiene cosas mejorables, aunque los fans de *Resistance* se lo perdonarán.

NOTA 82



TOUKIDEN: THE AGE OF DEMONS

» TECMO KOEI » 39,95 € » 4 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS

La mezcla de acción y profundos toques RPG enganchará a los fans de la acción y de las caerías en equipo.

NOTA 87



UNIT 13 — ¡Precio especial!

» SONY » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Soberbio juego de acción bélica con espíritu portátil: misiones cortas y rejugables, ránkings, cooperativo...

NOTA 89

VELOCIDAD



MODNATION RACERS: ROAD TRIP — ¡Precio especial!

» SONY » 19,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un alocado y simpático arcade de karts que destaca porque podemos crear y compartir coches y circuitos.

NOTA 83



MOTOGP 14 — ¡Precio especial!

» BANDAI NAMCO » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Buen control y completísima licencia oficial que incluye pilotos, escuderías y circuitos de varias categorías.

NOTA 79

WIPEOUT 2048 — ¡Precio especial!

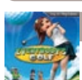
» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS



Un genial y competitivo arcade de velocidad que destaca por sus sensación de velocidad y variados modos de juego.

NOTA 89

DEPORTIVOS



EVERYBODY'S GOLF — ¡Precio especial!

» SONY » 19,95 € » 30 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un divertidísimo arcade de golf, que destaca por su gran duración, su sencillo manejo (que no simple) y su online.



NOTA 89

FIFA 14

» EA SPORTS » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS



Un juego de fútbol más que notable, idéntico al del año pasado pero actualizado. Si ya tienes algún *FIFA* en Vita...

NOTA 80

STORE

BROKEN SWORD 5 LA MALDICIÓN DE LA SERPIENTE

» REVOLUTION » 12,99 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Si te gustaban las aventuras gráficas clásicas, no pierdas esta oportunidad de recuperarlas en PS Vita.

NOTA 86



FEZ

» POLYTRON » 9,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +3 AÑOS

Un juego de plataformas y puzzles único. Inteligente, cautivador, bello y especial. Y cross-buy PS3, PS4 y Vita.

NOTA 92



GUACAMELEE!

» DRINKBOX STUDIOS » 12,99 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Acción y plataformas en 2D en plan "metroidvania" pero con una graciosa ambientación mexicana. Divertidísimo.

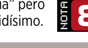


NOTA 89

HOTLINE MIAMI

» DEVOLVER GAMES » 7,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un juego de acción atípico, tanto por su estética retro como por su planteamiento, ultraviolento y "pixelado".



NOTA 84

METRICO

» DIGITAL DREAMS » 12,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +3 AÑOS

Un original puzzle que sabe picar, si perdonas su simple aspecto y algunos defectos técnicos y de control.

NOTA 71



MURASAKI BABY — ¡Nuevo!



» OVOSONICO » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una aventura de puzzles que derrocha personalidad y con un apartado artístico único. Le falla la duración.

NOTA 76



ROGUE LEGACY

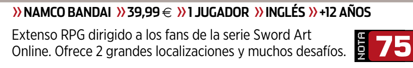


» CELLAR DOOL » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un divertidísimo plataformas de acción y toques roleros que explota con inteligencia y humor el componente "azar".

NOTA 86

SWORD ART ONLINE



» NAMCO BANDAI » 39,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Extenso RPG dirigido a los fans de la serie Sword Art Online. Ofrece 2 grandes localizaciones y muchos desafíos.

NOTA 75



TABLE TOP RACING

» RIPSTONE » 5,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un entretenido arcade de carreras con coches de juguete, gran variedad de pruebas y modos y multijugador.



NOTA 74

PERIFÉRICOS DE PS VITA

1 PS Action Mega Pack 8 GB

SONY 39,95 €

Una tarjeta de 8 GB y un código para descargar: *Batman AO Blackgate, Injustice, PS All Stars Battle Royale, Killzone Liberation y GOW Chains of Olympus.*



2 PS Adventure Mega Pack

SONY 39,95 €

Una tarjeta de 8 GB y un código para descargar algunos de los mejores juegos de vita: *Uncharted, Gravity Rush, TxK, Escape Plan y Tearaway.*



3 Tarjeta de memoria 32 GB

SONY 59,99 €

Si buscas mucho espacio, para no tener que andar borrando y grabando juegos, cuando más grande sea la tarjeta, mejor.



4 Headset Oficial Sony Street

ARDISTEL 34,95 €

Si te gusta jugar online o usas la consola para chatear necesitarás un headset. El oficial de Sony es una buena opción, pero no la única.



5 Funda PlayThru Visor

4GAMERS 12,95 €

Una carcasa con licencia oficial que está pensada para que juguemos con ella puesta (deja al aire L y R y panel táctil trasero). Eso sí, abulta.



6 Pack de Viaje Big Ben

BIG BEN 14,95 €



Un kit básico que te permite cargar la consola en el coche o un hotel y es menos engorroso que el cable que viene de serie. Ideal para viajes.

7 Game Traveller Case PSV122

ARDISTEL 12,95 €



Una funda semirrígida que protege la consola de golpes y además tiene espacio para guardar ocho juegos.



PES 2015 volverá presentando unos partidos que nos han dejado una buena impresión. Lo único que podemos reprocharle es la respuesta de los porteros. A ver qué tal en la versión final...

PS4/PS3 | KONAMI | DEPORTIVO | 13 DE NOVIEMBRE

PES 2015

¿LISTOS PARA EL **PRIMER DERBI** EN LA NUEVA GENERACIÓN?

Tras el desastre del año pasado, reconocido incluso por sus propios responsables, en Konami han prometido (por enésima vez) ponerse las pilas para volver a tocar la gloria futbolística de los tiempos de PS2. Y efectivamente, aunque resulte paradójico, para su primer juego en la "next gen" se han fijado en el estilo de *PES 5* y *PES 6* (para muchos, la mejor entrega de la serie). Y en cierto modo lo han conseguido. *PES 2015* es un simulador de fútbol divertido que sí nos ha transmitido algunas sensaciones que nos remiten a los buenos tiempos... Buenas intenciones que ya veremos si se concretan cuando llegue el producto final. De momento, se han mejorado las animaciones de los jugadores y se han introducido más accesorios para cada uno, como vendas en los tobillos o muñequeras, mejorando la característica PES ID, que hace que los equipos y los futbolistas se parezcan y comporten como sus homónimos reales. En el caso de los equipos, han mejorado su estrategia, en base a elementos como si jugamos fuera o en casa, el tipo de posesión en ataque o la forma de hacer frente a la posesión del rival. Por ejemplo, si juegas con el Barça, el equipo rival tenderá a encerrarse como suele suceder en un partido de verdad.

Una de las grandes novedades de este año será el modo MyClub, una evolución de la Liga Máster. Para fichar jugadores antes podremos contratar agentes, que podrán estar especializados en un determinado tipo de futbolista. Los entrenadores serán otro factor que habrá que tener en cuenta, de modo que cada uno contará con unas formaciones y unas preferencias diferentes. A medida que los jugadores y el entrenador se acoplen mejor, aumentará el espíritu de equipo. A este modo MyClub se podrá jugar tanto offline como online. A falta de catar el resto de modos de juego y valorar el número definitivo de licencias, podemos decir que este año Konami ha logrado un simulador de fútbol que puede establecer las bases de un futuro "dream team". El mes que viene os contaremos todas las verdades sobre él.

» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

Aunque no parece que le vaya a "toser" este año a *FIFA*, *PES 2015* puede sentar las bases de lo que puede ser un gran juego en el futuro. De momento este año se deja jugar.





Cada semana se actualizará para asegurar el máximo realismo.



A falta de confirmar todas las licencias, como novedad contará con la segunda división española, entre otras. Y la Champions, claro.

Si pensabais que en *PES 2015* íbamos a librarnos de las pancartas llenas de mensajes absurdos, os equivocabais.

El sistema de control permite "delicatessen" como este taconazo de Tévez para Llorente.

» SE PARECE A...

Pues la verdad es que el cuerpo nos pedía en este cuadro aludir a *PES5*. Pero como suponemos que no todos habréis vivido los gloriosos tiempos de la serie en PS2, lo compararemos con su anterior entrega (que ya os adelantamos que será mucho mejor en todos los aspectos) y con *FIFA 15*, que es su único rival a batir.

PES 2014

Licencias como la Champions League o la Copa Libertadores y el modelado de muchos futbolistas serán unas de las pocas cosas de *PES 2014* que veremos.

FIFA 15

Aunque ya se escucha un cierto runrún criticando su continuismo, lo cierto es que *FIFA 15* sigue estando a años luz en casi todos sus apartados.

Tras la debacle del año pasado, en Konami han echado la vista atrás buscando "inspiración" en las mejores entregas de PS2 para su estreno en la "next gen".

» MEJORANDO LA **AMBIENTACIÓN** EN LOS PARTIDOS

En nuestros primeros partidos hemos notado un esfuerzo por parte de la compañía en dotar a los partidos de una ambientación más realista. Esto se notará tanto en el parecido físico de los jugadores (bastante más trabajado y actualizado) como en las secuencias de vídeo que acompañan cada gol (jugadores abrazándose a la hinchada, reporteros gráficos trabajando en la banda...

GTA V es un gigantesco "sandbox" que, tras triunfar en PS3, llegará a PS4 "remasterizado" y con mejoras siguiendo la estela de otros grandes de PS3 como *The Last of Us* o *Tomb Raider*.

PS4 | ROCKSTAR | AVENTURA DE ACCIÓN | 18 DE NOVIEMBRE

VIDEO

GTA V

EL "SANDBOX" MÁS **COMPLETO** DE PS3 SE PREPARA PARA ASALTAR PS4

Aún es pronto para determinar si *GTA V* es el mejor juego de PS3, pero desde luego es uno de los mejores. Y si no hace mucho disfrutamos de una remasterización en PS4 de *The Last of Us* (otro de los "tops" de la consola), el mes que viene veremos como el "sandbox" más grande que ha parido Rockstar (y lleva ya unos cuantos) llegará a PS4 igualmente remasterizado y con mejoras y añadidos. Rockstar ya ha mostrado algunos vídeos donde podemos apreciar las diferencias entre las versiones de PS3 y las de nueva generación, como una mayor distancia de dibujado. modelos y escenarios mucho más detallados, un aumento considerable de la fauna en las zonas silvestres, recreación del agua muy mejorada (tanto el mar como los ríos o los efectos de lluvia), al igual que las texturas...
En cuanto a contenidos, obviamente GTA V en PS4 ofrecerá la misma historia de ladrones protagonizada a tres bandas por Michael, Trevor y Franklin. Un "sandbox" en toda regla en el que cumpliremos todo tipo de misiones (principales y secundarias) a pie o a bordo de distintos vehículos, sin olvidarnos de sus múltiples minijuegos: triatlón, tenis, golf, yoga, carreras... Es de suponer que incluirán todo los contenidos que se hayan ido publicando durante estos últimos meses. También parece claro que van a introducir nuevos eventos aleatorios que amenizarán aún más nuestros "paseos" por la ciudad de Los Santos y sus alrededores. Y se rumorea que Rockstar podría guardarse alguna sorpresa en la manga en este sentido, pero en el momento de escribir estas líneas aún no se ha confirmado nada. Se habla de que podría incluir el editor de vídeo que llevará la versión de PC e incluso de una opción para disfrutar de la aventura en primera persona... pero hasta el mes que viene no sabremos con certeza la cantidad total de mejoras que incluirá esta versión "remasterizada". Sí sabemos que, si tienes una partida a medias en PS3, podrás cargarla en PS4.

» PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE

Hasta que no sepamos la lista de mejoras confirmadas, no sabremos hasta qué punto merecerá la pena pillarlo en PS4 si le sacaste todo el jugo en PS3... Pero sí no lo jugaste, a por él de cabeza.





Aún no está confirmado qué contenidos nuevos incluirá. Se habla de editor de vídeo, opción de jugarlo en primera persona...

Entre las mejoras gráficas podéis apuntar una mayor distancia de dibujado, más densidad de población, texturas mejoradas...

» SE PARECE A...

SLEEPING DOGS DEFINITIVE ED.

Un "sandbox" de corte clásico aunque con ideas originales que tras ser lanzado en PS3, también llega a PS4 con mejoras y extras.

WATCH DOGS

Se supone que es el mejor "sandbox" urbano que tenemos en PS4, aunque *GTA V* tiene pinta de que va a superarlo...

PS4 | 2K SPORTS | LUCHA | 21 DE NOVIEMBRE

WWE 2K15

VUELVEN LOS **TITANES** DEL RING

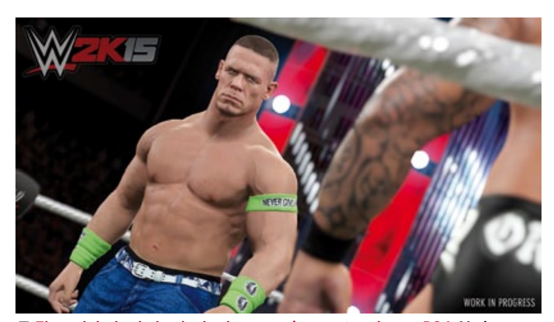
Yuke's y Visual Concepts ya tienen casi listo el nuevo *WWE* que en esta entrega aprovechará más que nunca la historia de la franquicia mediante vídeos documentales y comentarios reales incluidos en el juego. Entre sus muchas modalidades ofrecerá 33 combates históricos que nos invitarán a cumplir ciertos objetivos para desbloquear nuevos luchadores (unos 60 en total) y eventos. Y por primera vez en la serie, también habrá un modo Mi Carrera, inspirado en el de las últimas ediciones de los *NBA 2K*.

El sistema de combate es pausado y con un catálogo de golpes muy variado, con la posibilidad de ejecutar todo tipo de puñetazos, agarres, patadas voladoras, ataques en carrera tras impulsarnos en las cuerdas del cuadrilátero... Todo de forma sencilla e intuitiva, aunque no faltarán sencillos "quick time events" para resolver ciertas situaciones. Gráficamente, el juego luce bien, con un gran modelado de los luchadores aunque algunas animaciones nos han parecido algo robóticas. Lo que sí va a estar a la altura es la ambientación que rodea al combate, más "televisiva" que nunca y que conquistará a los fanáticos de la WWE desde la primera pelea.

» SE PARECE A... **WWE 2K14**
» PRIMERA IMPRESIÓN: **MUY BUENA**



WWE 2K15 volverá a contar con un elenco de modos de juego envidiable, que estarán más apoyado que nunca con vídeos reales.



El modelado de los luchadores será espectacular en PS4. Y el sistema de combate apostará por un estilo sencillo e intuitivo.



■ *Dragon Age Inquisition* será un juego de rol con una ambientación de espada y brujería que es la tercera entrega de la serie. Aunque se desarrolla en el mismo universo y repiten ciertos personajes, no es necesario conocer los anteriores para disfrutar de éste.

PS4/PS3 | EA GAMES | ROL | 20 DE NOVIEMBRE

Dragon Age Inquisition

SE BUSCAN **VALIENTES HÉROES** QUE ASUMAN EL ROL DE INQUISIDORES

El estudio responsable de los *Mass Effect* retoma otra de sus franquicias más conocidas. Tras cerrar la epopeya espacial del comandante Shepard, toca volver al mundo fantástico de Thedas, en una tercera entrega que ha renunciado a la "numeración", seguramente buscando distanciarse de *Dragon Age II* que, si bien no fue un juego malo, no fue lo que muchos esperábamos. Por esa razón, *Dragon Age Inquisition* va a estar más cerca de lo que vimos en *Origins*, algo que empezaremos a notar ya desde sus primeros compases, cuando empecemos a crear a nuestro protagonista y nos concedan una mayor libertad de opciones para ello, con un editor que nos permitirá hacernos un personaje a nuestra medida con todo lujo de detalles. Podremos elegir entre cuatro razas: humano, elfo, enano y qunari (una especie de bestias cornudas bastante hábiles en el cuerpo a cuerpo). Y más importante aún será la elección de la clase: guerreros (letales en primera línea de la batalla y que pueden especializarse en Campeón, Desgarrador o Templario); mago (con sus poderosos hechizos a distancia pueden alcanzar tres especializaciones, Mago de las Grietas, Caballero Encantador y Nigromante); y pícaro (el sigilo y la rapidez son sus mejores armas y pueden derivar en Asesino, Artífice o Tempestad). A partir de ahí, tendremos mucha libertad para explorar este fantástico mundo (más grande que nunca) y tomar todo tipo de decisiones que afectarán al devenir de la trama. En este sentido, será más importante que nunca nuestra relación con nuestros compañeros, que pueden terminar repudiándonos... o amándonos. Un desarrollo 100% Bioware en el que además nos toparemos con viejos conocidos de las dos entregas anteriores, como la bruja Morrigan o el chistoso enano Varric y en el que no faltarán novedades en la serie, como misiones cooperativas para hasta 4 jugadores que se desarrollarán aparte de la trama principal y que sus creadores prometen ir ampliando en el futuro con nuevas aventuras y personajes disponibles. Afilad vuestra espada.

» PRIMERA IMPRESIÓN: **EXCELENTE**

Tomando buena nota de lo que no gustó en el anterior, uno de los estudios occidentales más en forma en lo que a RPG se refiere va a brindarnos una aventura colosal en todos los sentidos.



Nuestros compañeros lucharán en función de los patrones que les dictemos, pero su actitud hacia nosotros cambiará según lo que hagamos.



» SE PARECE A...

DRAGON AGE: ORIGINS

El planteamiento y la riqueza de opciones estará más cercano al del primer *Dragon Age* que a su cuestionada segunda entrega.

TRILOGÍA MASS EFFECT

Aunque sus ambientaciones sean muy distintas, tienen muchos puntos en común, como decisiones que afectan a la trama.

Explora el fantástico mundo de Thedas y toma decisiones que afectarán al devenir de la trama y a tu relación con tus compañeros.

PS4 | DECK 13 | ACTION RPG | 31 DE OCTUBRE

Lords of the Fallen

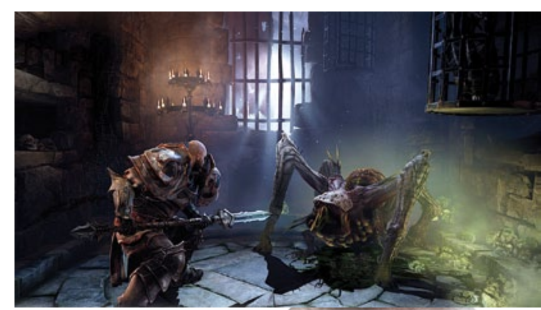
LA MUERTE LLEGA A PS4

En una tierra en que los pecados jamás se olvidan y los dioses desatan su ira sobre la humanidad, la salvación se encuentra en la persona menos pensada: un criminal llamado Harkyn. Ésta es la premisa de *Lords of the Fallen*, una aventura que mezcla combates de extrema dificultad con un profundo desarrollo RPG. En la demo que probamos, nuestra misión consistía en derrotar al primer Carcelero, un demonio gigante que no dudó en hacernos trizas de dos espadazos. Para triunfar, tuvimos que aprender sus patrones de ataque y tirar de cosecha propia cuando bajaba la guardia... Suena fácil, pero acabamos viendo la pantalla de Game Over más veces de las que nos gustaría reconocer. El sistema de combate recuerda en todo momento a *Demon's/Dark Souls*, con especial énfasis en el peso del equipo (a mayor peso más protección pero menos agilidad, y viceversa). Por su parte, el diseño del mundo y los personajes que lo habitan está inspirado en Warhammer, trasmitiendo sensación de familiaridad sin perder identidad propia. Los amantes de los buenos desafíos no deberían quitarle el ojo.

» SE PARECE A... **DEMON'S SOULS**
» PRIMERA IMPRESIÓN: **BUENA**



Así de "pequeñajos" son los rivales a los que nos enfrentamos. Su tamaño va en consonancia con la dificultad para tumbarlos.



Los combates son muy exigentes y nos harán sudar de lo lindo. Eso sí, la satisfacción al derrotar a un jefe no tiene comparación.





Las diferentes facciones de la población parisina van a entrar en un conflicto histórico... Mientras la lucha entre asesinos y templarios aumenta la violencia de la Revolución.

Assassin´s Creed Unity

LA LIBERTAD **(DE EXPLORACIÓN)** GUIANDO AL PUEBLO

A falta de un mes para que llegue el *Assassin's Creed* de la nueva generación, ya hemos tenido ocasión de movernos con libertad con Arno por las calles de París. En concreto, hemos superado las secuencias 3 y 4, justo cuando el héroe está terminando su formación como asesino... Y la revolución está a punto de estallar en las calles. Lo primero que hemos "tanteado" es el nuevo sistema de parkour, gracias al cual podemos trepar hacia arriba y hacia abajo de una manera más fluida. Incluso es posible moverse en diagonal por las paredes, con lo que ahorramos bastante tiempo de escalada. En estas primeras pruebas (era una beta, claro), el movimiento ascendente no respondía del todo bien y a veces Arno no se agarraba a los salientes. Aunque los movimientos hacia abajo sí son mucho más cómodos y rápidos que en el pasado.

Hablando de las misiones, se incluirán un montón de novedades en las secundarias, como Las Mil Historias de París y retos variados (eliminar enemigos, buscar objetos, espiar...) en los que de paso aprendemos sobre datos, hechos y personajes reales de la capital francesa. Otra tarea novedosa y atractiva es la resolución de asesinatos: llegaremos a la escena del crimen y tendremos que encontrar al asesino a partir de pistas. Por supuesto, probamos la gran novedad, las misiones cooperativas. Habrá de dos tipos: el saqueo de obras de arte (colocadas al azar en el escenario) o de eliminación de objetivos. Aunque cooperar es divertido (mientras no hagamos misiones principales, podemos mantenernos en el multijugador), nos hubiera gustado algún sistema que nos obligara a compaginar habilidades de los jugadores, ya que en realidad los retos son muy similares a los de un jugador. Aún así, mola cooperar en el mapeado para buscar ítems e indicar a nuestros compañeros dónde encontrarlos. El apartado técnico mejora lo visto en *ACIV*, sobre todo en la cantidad de personajes y en la iluminación de interiores, aunque esperábamos un salto más notable. ¿Lo apreciaremos en el juego final?

» **PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA**

Nos gusta que se vuelva a reforzar la infiltración y las nuevas misiones extra. El apartado técnico cumple con lo esperado, pero su capacidad de sorprender es limitada.







■ Jugando en cooperativo, hasta 4 jugadores pueden controlar a diferentes versiones de Arno.

■ Los interiores de los monumentos reales, como Notre-Dame, tienen unos detalles e iluminación espectaculares.

■ Las multitudes tienen más detalle y movimiento que nunca, como era de esperar de la potencia de PS4.

Arno es un héroe serio y ávido de venganza en los primeros minutos que hemos probado. ¿Cómo evolucionará al avanzar la historia?

» SE PARECE A...

ASSASSIN´S CREED IV

Aunque este título aportaba la exploración naval, mantiene un tono parecido. Es recomendable para entender la trama.

WATCH DOGS

Su ambientación es más moderna, pero la mecánica de juego no es tan diferente. El sigilo y la picardía son nuestros aliados.

PS3 | UBISOFT | AVENTURA | 13 DE NOVIEMBRE

Assassin's Creed Rogue

DE ASESINO A **TEMPLARIO**

Aunque no tenga tantas novedades, ni sea tan espectacular como el de PS4, el *Assassin's Creed* que disfrutaremos este año en PS3 también tiene cartas para sorprender, como ponernos por primera vez en la piel de un templario, Shay Patrick Cormac, obsesionado en vengarse de sus antiguos hermanos, los assassin. Por lo demás, será un sandbox muy en la línea de *Black Flag*, barco incluido. El marco histórico nos situará en la Guerra de los Siete años y nos llevará a visitar la Nueva York del siglo XVIII y sus alrededores. La historia de *Rogue* se solapa con la de *ACIII, Liberation* e incluso *Unity*, por lo que nos encontraremos con viejos amigos y enemigos, como Adelware, contramaestre de Edward Kenway, Achiles Davenport, mentor de Connor y Haytham Kenway, padre de Connor y Templario, que enseñará a Shay algunos trucos. Y es que Shay tendrá las ventajas de su pasado como assassin, como usar sus movimientos y la hoja oculta, y armas propias de los templarios, como un rifle que le permitirá cargar diferentes municiones y granadas sin necesidad de llevar varias pistolas.

» SE PARECE A... **ASSASSIN'S CREED IV BLACK FLAG**
» PRIMERA IMPRESIÓN: **MUY BUENA**



■ *Assassin's Creed Rogue* no tendrá modo online. Todo el peso del juego recaerá en la aventura, más oscura y adulta que las anteriores.



■ Técnicamente estará al gran nivel de *Black Flag* y nos llevará a nuevos lugares: Nueva York, los Apalaches, el Atlántico norte...

La historia de Fórmula 1

En las dos últimas décadas, el "Gran Circo" ha deleitado a los fans con una treintena de funciones de gran velocidad. Ahora vamos a pasar revista a la historia de la Fórmula 1 en PlayStation.

La Fórmula 1 es la competición de motor más atractiva del mundo, gracias a los diseños de sus coches, a las velocidades de hasta más de 350 km/h y a otros factores de peso. Desde que se inaugurara allá por 1950, el certamen ha ido creciendo hasta convertirse en un "Gran Circo" por cuyos derechos se pagan auténticas millonadas. Como no podía ser menos, los videojuegos, que tienen en la conducción uno de los géneros más fáciles de recrear de manera realista (un buen volante puede hacer maravillas), se han sentido siempre atraídos por esos monoplazas de traza insinuante.

Los años 80 supusieron un boom para los juegos de conducción, gracias a los microordenadores de la época y a las recreativas. Así, títulos como *Monza GP*, *Pole Position*, *OutRun* o *Hang-On* contribuyeron a sentar las bases de un género que, a finales de la década y principios de los 90, sería de los primeros en dar el salto tecnológico a los gráficos poligonales en 3D, con *Hard Drivin'*, *Winning Run* o *Virtua Racing*. En 1992 llegaría el primer gran juego de Fórmula 1, *Grand Prix* para Atari, Amiga y PC, del programador Geoff Crammond, que, pese a no tener la licencia oficial del "Gran Circo", se basó en la temporada 1991 para recrear cosas como los circuitos y los cascos, a la vez que se alejaba del tono arcade de sus contemporáneos para apostar por la simulación y sentar la piedra angular de mucho de lo que vendría después.

Como sucedió con otras sagas "deportivas", en la juventud de las consolas domésticas no estaban muy claros los procedimientos para explotar según qué licencias. Sagas como *Madden NFL* o *FIFA* empezaron a operar en esos años, pero, por ejemplo, el primer *FIFA* no contaba con clubes, por no haberse entendido con la Federación Internacional de cara a aprovechar su licencia. Con la Fórmula 1 sucedió algo parecido, lo que se tradujo en el lanzamiento de numerosos títulos que, simplemente, colocaban monoplazas en un circuito y podían llegar a dar el pego. Los más avispados lo hicieron a través de la célebre técnica del "starring", es decir, usar como gancho la imagen y el nombre de alguna celebridad del mundillo. Tal fue el caso de Satoru Nakajima, Nigel Mansell, Aguri Suzuki o, sobre todo, Ayrton Senna, a quien Sega fichó para su *Super Monaco GP II*. No obstante, al mismo tiempo asomaban títulos que ya empezaban a tener "oficialidad", como *F1 Pole Position*, *Formula One* (de Domark) o *Grand Prix 2* (de Geoff Crammond).

Con la llegada de la primera PlayStation, Psygnosis, que ya había auspiciado *Wipeout*, se animó a internarse en el ámbito del "Gran Circo" con un juego de nombre tan poco original como efectivo: *Formula 1*. Corría el mes de septiembre de 1996 y, pese a ser un debut de calidad, pecaba de uno de los problemas que llevaba consigo el poco control de la licencia: los pilotos, las escuderías y los circuitos eran los de la temporada 1995. Ese problema se subsanaría al año siguiente con el mítico *Formula 1 97*, que, prácticamente, fue el techo de la saga en PSone. Las siguientes entregas numeradas, hasta 2001, no lograron superar su tremendo impacto, en

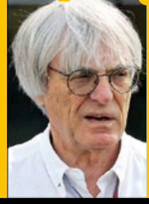
El paso a las 3D y la simulación

Formula One Grand Prix, del diseñador Geoff Crammond, desdeñó la fórmula arcade que habían usado hasta entonces los juegos de velocidad para apostar por el realismo, con entornos poligonales que, a la postre, popularizó *Virtua Racing*.

En 2003, Sony dio un golpe sobre la mesa al hacerse en exclusiva con la Fórmula 1, en un momento en que, por casualidad, en España acababa de estallar la "Alonsomanía".

Una disciplina plagada de figuras

La Fórmula 1 es uno de los ámbitos más glamurosos que existen y una buena parte de su atractivo se debe al carisma de los que toman parte en él. Muchos de esos iconos han participado de algún modo en las sucesivas entregas y conviene no olvidarse de algunos pioneros que allanaron el terreno virtual.



BERNIE ECCLESTONE. Es el magnate de la F1, pues controla sus derechos de explotación. En 2012, piropeó a Codemasters tras la extensión para usar la licencia.



GEOFF CRAMMOND. En el pasado, muchos juegos llevaban el sello casi de una sola persona, y él fue de los pioneros en interesarse por el atractivo mundo de la Fórmula 1.



YU SUZUKI. Fue de los primeros en hacer un juego de monoplazas con polígonos: *Virtua Racing*, que llegó a consolas tras haberse estrenado previamente en salas recreativas.



AYRTON SENNA. Sega llegó a un acuerdo con él para que pusiera su imagen y su nombre a *Super Monaco GP II*, un título que salió en Megadrive y otras plataformas.



La licencia de la Fórmula 1 es una de las más longevas en la historia de los videojuegos. Viendo las sucesivas sagas y entregas que la han explotado, se observa la evolución del sector.

parte porque los desarrollos dejaron de correr a cargo de Bizarre Creations y fueron cedidos a Visual Science y Studio 33. Durante esa etapa, y de nuevo como consecuencia del poco control de los derechos de explotación de la licencia, fueron varias las compañías que lanzaron juegos de Fórmula 1 en PSone, como la propia Sony (tomando el testigo de Psygnosis), EA Sports, Ubisoft o Video System.

El "efecto 2000" saturó la F1

A principios del milenio, la facilidad para usar la licencia era tal que, en apenas un año hubo juegos de cuatro compañías distintas: EA Sports, Ubisoft, Sony y Video System.

Con el aterrizaje de PS2, parecía que iba a mantenerse la tendencia pluralista de la Fórmula 1, con EA Sports y Sony (Studio Liverpool) como adalides de la licencia e incluso Atari intentando meter baza. Sin embargo, en 2003 Sony dio un golpe fortísimo sobre la mesa al hacerse con la exclusiva, para que sólo los usuarios de su consola pudiesen disfrutarla. La fecha coincidió con el estallido de la "Alonsomanía", el efecto mediático que generó Fernando Alonso en España tras sus primeros podios en la Fórmula 1. De hecho, la carátula de la edición española de *Formula One 2003* estaba protagonizada por el piloto asturiano, que repitió presencia en los tres años siguientes. Su tirón se acrecentó aún más con la consecución de su primer título mundial, en 2005, lo que hizo que la portada de *Formula One 06* (contemporáneo de su segundo entorchado) fuera para él en su totalidad. Como curiosidad, cabe decir que muchas de esas entregas de PS2 nunca llegaron a Estados Unidos, ya que la Fórmula 1 no es un deporte particularmente seguido allí, donde triunfan más la NASCAR y otros certámenes autóctonos. Esa entrega de 2006 marcaba el final de la exclusiva comprada por Sony, pero la compañía japonesa aprovechó para darle un último uso y hacer una conversión para PS3, lanzada bajo el nombre de *Formula One Championship Edition* y que, por las distintas fechas de salida de la consola, a Europa llegó ya desfasada, en marzo de 2007.

Las temporadas 2007 y 2008 del Mundial de F1 no se plasmaron en ningún videojuego, pero por suerte, en mayo de 2008 Codemasters anunció que se había hecho con los derechos de explotación de la licencia. La noticia fue recibida con los brazos abiertos, pues a lo largo de su historia la compañía británica había demostrado con creces su buena mano para el género de la velocidad, con sagas como *Micro Machines*, *Colin McRae Rally* (evolucionada a *Dirt*) o *TOCA Touring Car* (continuada como *GRID*). Fue el comienzo de la deriva total de Codemasters hacia la velocidad: en 2012 anunciaría que se dedicaba en cuerpo y alma a las carreras. Dado que la compañía necesitaba un tiempo para desarrollar la saga desde cero, usando el motor EGO de *GRID*, en 2009 lo que se hizo fue hacerle al estudio Sumo Digital (que tenía la experiencia de varios *OutRun* y de haber adaptado algunos *TOCA*) el encargo de hacer un anticipo para PSP. Fue *F1 2009*, una mediocridad destinada a saciar la sed de los más impacientes. En septiembre de 2010, llegó a PS3, por fin, *F1 2010*, un título que sentó el comienzo de un gran lustro de Fórmula 1 virtual. Eso sí, en el momento de su lanzamiento, el juego tuvo numerosos problemas de "bugs", como el que hacía que algunos rivales no cumplieran la norma de parar en boxes para poner los dos tipos de neumáticos, lo que podía traducirse en triunfos de escuderías mediocres como Hispania, Virgin o Lotus. Los fallos se solucionaron con varios parches y en los años sucesivos *F1* se consolidó como una de las grandes sagas prenavideñas. En 2012 hubo incluso un "spin off" que seguía las dinámicas de *Mario Kart*, con objetos inspirados en el campeonato, como el DRS, el coche de seguridad, el Kers o la lluvia. Pese al intento de acercar la F1 a los más jóvenes, el resultado no pasó de simpático.

Si bebes y fumas, no conduzcas

Entre los patrocinadores de las escuderías de F1 siempre han brillado el tabaco (ahora prohibido por ley) y el alcohol. Los estudios de videojuegos han tenido que recurrir a menudo a símbolos y lemas alternativos para camuflarlos sin destrozar el diseño original y poder mantener el +3.

A sabiendas del tirón de la licencia, Codemasters renovó el acuerdo de explotación en 2012. Y en esas estamos, ya que acabamos de recibir *F1 2014*, que ha resultado ser una entrega de transición, pues Codemasters está ya centrada en *F1 2015*, la que será la primera entrega de la saga para PS4. Aprovechando las bondades técnicas, sociales y de actualización constante de la nueva generación, la compañía británica pretende volver a deslumbrar con un nuevo motor gráfico y, sobre todo, con la eliminación definitiva del desfase temporal entre el inicio del Mundial en la realidad y la fecha de salida del juego oficial de rigor. En torno a marzo-abril de 2015, sabremos de qué se compone la nueva fórmula del "Gran Circo", que recibirá actualizaciones de manera constante, para ir acompasada con el desarrollo del campeonato real.



MICHAEL SCHUMACHER. El heptacampeón fue la imagen de portada de varios de los títulos que salieron en PSone y de algunos de la primera etapa de PlayStation 2.



FERNANDO ALONSO. Además de aparecer en la carátula de varias entregas de PS2, el piloto asturiano puso su voz a los tutoriales que se incluyeron en *Formula One 05*.



ANTONIO LOBATO. Compartió micro con Gonzalo Serrano en las últimas entregas de Sony para PS2, aunque el número de comentarios y su frecuencia eran muy limitados.



ANTHONY DAVIDSON. El expiloto de BAR Honda y Super Aguri colaboró activamente con Codemasters después de que ésta comprara la licencia de la F1.



SEBASTIAN VETTEL. El tetracampeón del mundo tiene el honor de haber sido la imagen de *F1 2012*, el único juego de Codemasters que, hasta ahora, ha usado coches reales en su carátula.

La F-1 en PlayStation

Desde 1996, la Fórmula 1 se ha convertido en una de las sagas más importantes y esperadas de cuantas se lanzan anualmente. PSone, PS2, PSP y PS3 han disfrutado de los títulos más rápidos.



SEPTIEMBRE DE 1996
FORMULA 1
El primer juego del "Gran Circo" para PSone tenía un coche genérico como portada y la licencia estaba desfasada, al ser de 1995, el año en que Schumacher ganó su segundo Mundial.

SEPTIEMBRE DE 1997
FORMULA 1 97
Para muchos es el mejor juego de F1 de cuantos vieron la luz en PSone. Introdujo un modo a pantalla partida y mejoró en todo a su inmediato predecesor.

OCTUBRE DE 1998
FORMULA 1 98
Visual Science tomó el relevo de Bizarre en esta entrega, que permitía conectar dos consolas para jugar a cuatro. Había escenas animadas en boxes.

OCTUBRE DE 1999
FORMULA ONE 99
Studio 33 fue el encargado de hacer esta entrega, aún bajo el sello de Psygnosis. En esta entrega se podía controlar, por primera vez, a pilotos españoles: Pedro de la Rosa y Marc Gené.

MARZO DE 2000
F1 2000 EA SPORTS
Tras sus triunfos deportivos, EA se sumó al género de la velocidad. Salió según empezaba el Mundial. En septiembre, se lanzó una revisión para PSone que, más tarde, llegaría a PS2.

MAYO DE 2000
F1 RACING CHAMPIONSHIP
Ubisoft también buscó un trozo del pastel y lanzó un título que recreaba la temporada 1999, ya muy desfasada. Salió en PSone y, luego, se adaptó a PS2.



OCTUBRE DE 2000
FORMULA ONE 2000
Ya bajo el sello de Sony, esta entrega de la saga de F1 más prolífica de PSone salió más tarde que sus competidores. Incluía preguntas de trivial con cuatro respuestas para amenizar las esperas.

MARZO DE 2001
F1 WORLD GRAND PRIX
Video System publicó este título de Eutechnyx basado en la temporada 2000. Incluía un modo con diversas pruebas para sacarse la Superlicencia.



ABRIL DE 2001
FORMULA ONE 2001
Fue el primer juego que Sony hacía expresamente para PS2, aunque también salió una versión distinta para PSone. Llevaba incorporado un DVD con documentales de la FIA sobre el Mundial anterior, con incidencias, telemetrías...



OCTUBRE DE 2001
F1 2001 EA SPORTS
El primer juego de EA hecho con PS2 en mente corrigió muchos de los defectos de su predecesor y mejoró el tono de simulación, con una gran cámara interior. Ese año se produjo el debut de Fernando Alonso con el equipo Minardi.

JUNIO DE 2002
F1 2002 EA SPORTS
Estaba en inglés, pero incluyó, por primera vez, un modo Campeonato para dos jugadores. El interfaz contaba con un indicador de rebufos y Juan Pablo Montoya fue el piloto elegido para la carátula.



JULIO DE 2002
FORMULA ONE ARCADE
Era un arcade puro y duro, en el que había un límite de tiempo, objetos (turbos, piloto automático, ruedas grandes) o avisos que pedían apartarse del camino.

NOVIEMBRE DE 2002
FORMULA ONE 2002
A cargo de Studio Liverpool, salió con la temporada ya acabada. El multijugador tenía la opción Hot Seat, es decir, varios usuarios se turnaban para controlar a cuatro de los pilotos de un gran premio.

NOVIEMBRE DE 2002
GRAND PRIX CHALLENGE
Atari e Infogrames trataron de rivalizar con EA Sports y Sony con un simulador realista y difícil para PS2, aunque sus gráficos eran algo pobres.



JUNIO DE 2003
F1 CAREER CHALLENGE
No era de la temporada en curso, sino que permitía vivir la evolución de un piloto desde 1999 hasta 2002. Había pantalla partida para cuatro jugadores.

JULIO DE 2003
FORMULA ONE 2003
Se basaba en la temporada 2003, la primera de Alonso en Renault. Marcó el inicio de la exclusiva de la licencia por parte de Sony e incluyó la novedad del sistema de clasificación a vuelta lanzada.



SEPTIEMBRE DE 2004
FORMULA ONE 04
Esta entrega introdujo importantes novedades, como un modo Trayectoria, diversos coches clásicos, un online basado en batir tiempos de fantasmas o los comentarios de Antonio Lobato y Gonzalo Serrano.

JULIO DE 2005
FORMULA ONE 05
Fue el año en que Alonso ganó su primer Mundial. Introdujo las carreras online (sólo de uno contra uno) y la sesión de clasificación con el sumatorio de dos vueltas. Hubo una adaptación para PSP, llamada *F1 Grand Prix*.

JULIO DE 2006
FORMULA ONE 06
Fue el último juego de F1 que vio la luz en PS2. Alonso copó la portada y se introdujo el sistema de clasificación en tres rondas. Cuando salió PS3 se lanzó una adaptación: *Formula One Championship Edition.*



NOVIEMBRE DE 2009
F1 2009
Tras dos temporadas sin juego oficial de Fórmula 1, Codemasters usó PSP como campo de pruebas. Se incluía un modo Trayectoria y la novedad del Kers, aunque llegó con la temporada ya finiquitada.

SEPTIEMBRE DE 2010
F1 2010
El primer título de Codemasters para PS3 hacía uso del motor EGO e introdujo el rebobinado, una característica para paliar errores y hacer la experiencia más accesible para los novatos.

SEPTIEMBRE DE 2011
F1 2011
Presentó novedades de peso, como el Mundial cooperativo, que permitía compartir escudería online. Además, se recreó el coche de seguridad e hizo su debut el DRS.



SEPTIEMBRE DE 2012
F1 2012
Introdujo la Prueba para nuevos pilotos (un tutorial) y el modo Campeones, en el que nos teníamos que enfrentar a Schumacher, Alonso, Vettel, Raikkonen, Hamilton y Button.

NOVIEMBRE DE 2012
F1 RACE STARS
Este "spin off" siguió la estela de *Mario Kart* para ofrecer carreras alocadas en circuitos de fantasía. Los objetos estaban inspirados en cosas icónicas del "Gran Circo".

OCTUBRE DE 2013
F1 2013
Su mayor novedad fue la inclusión de pilotos y circuitos de los 80 y los 90. También presentó el modo Recreaciones, que nos enfrentaba a desafíos, y permitía guardar la partida.



OCTUBRE DE 2014
F1 2014
El último juego de la saga de Codemasters para PS3 recrea todos los cambios del reglamento de 2014, como los motores V6 turbo, a la espera del próximo título, ya para PS4.



Género:
VELOCIDAD
Desarrollador:
BIZARRE CREATIONS
Editor:
PSYGNOSIS

















LOS ORÍGENES DE UNA DE LAS MEJORES **FACTORÍAS DE COCHES VIRTUALES**

Formula 1 97

Bizarre Creations, estudio ya extinto, fue pionero en el género de la velocidad. Su segundo y último *F1* aún se recuerda como un hito.

En 1997, bajo el mítico sello de Psygnosis, el estudio Bizarre Creations, uno de los más laureados del género de la velocidad (*Metropolis Street Racer*, cuatro entregas de *Project Gotham Racing* o *Blur*), firmó uno de los juegos de Fórmula 1 más aclamados de la historia. Era su segunda y última incursión en ese nicho de mercado y el resultado fue rompedor, al incluir múltiples novedades que se habían quedado en el tintero en la avanzadilla que fue la primera entrega.

Para empezar, el juego estaba "actualizado", pues contaba con la licencia de la temporada en curso, la de 1997, es decir, aquélla en la que Jacques Villeneuve se impuso a Michael Schumacher, quien fue despojado de todos sus puntos tras una fea maniobra en la última carrera. Es cierto que el juego salió en septiembre, con el campeonato ya casi a punto de acabar, pero, en aquella época, lo habitual era que los juegos de F1 contaran con los equipos y los pilotos de la temporada anterior. La licencia incluía el diseño estético de los cascos, al mediático Schumacher como imagen de portada, los rótulos televisivos con el cronómetro de Tag Heuer...

El equilibrio entre arcade y simulación, en un momento en que *Gran Turismo* aún era un embrión, era una de las grandes virtudes del título. Se podía jugar con el joystick del Dual Shock, emplear dos perspectivas interiores o modificar la IA de forma amplia. Gracias a un nuevo motor de colisiones, los accidentes, que podían saldarse con espectaculares "vuelos", estaban a la orden del día, en especial cuando la lluvia hacía acto de presencia. Una de las grandes novedades respecto a la primera entrega fue la inclusión de un modo para dos jugadores a pantalla partida. Hay pocos juegos de F1 de los que se tenga un mejor recuerdo.

UNA **FÓRMULA** QUE SE ADELANTÓ A SU TIEMPO

Formula 1 97 marcó un techo en la primera PlayStation. En las sagas anuales suele ser habitual que cada nueva entrega supere a la anterior, pero en este caso sus sucesoras sucumbieron ante su gran velocidad punta.



1 **LICENCIA.** Se recreaba la temporada 1997, con un parecido más que razonable de los coches, los circuitos o la normativa (banderas incluidas).



2 **TECNOLOGÍA** Se incluían efectos de lluvia, cámaras interiores, colisiones en 3D, desgaste de los neumáticos, consumo de combustible...



3 **CONTRASEÑAS.** Se podía modificar el nombre del piloto para desbloquear extras, como cuatro circuitos, un modo con ruedas gigantes...

STAFF

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Daniel Acal Redactor Jefe.
David Villarejo Subdirector de Arte.
Sara Fargas Maquetación.

Colaboradores: Mercedes López, Álvaro Alonso, Alberto Lloret, Daniel Lara, Juan Lara, David González, Rafael Aznar, Antonio Sánchez, Thais Valdivia, Borja Abadíe, Bruno Sol, David Martínez, Daniel Quesada, Francisco Javier Cabal, Ruth Caravaca.

FOTOGRAFÍA Asimétrica Taf

playmania@axelspringer.es

Edita
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

Director General **Manuel del Campo Castillo**

ÁREA DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS
Director del Área **Javier Abad**
Directora financiera y desarrollo de negocio **Úrsula Soto**
Directora de operaciones **Virginia Cabezón**
Director de desarrollo digital **Miguel Castillo**
Marketing **Marina Roch**

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director Comercial **Javier Matallana**
Jefa de Servicios Comerciales **Jessica Jaime**
Equipo comercial **Beatriz Azcona, Daniel Gozlán, Noemí Rodríguez, Zdenka Prieto, Estel Peris**

REDACCIÓN
C/ Santiago de Compostela, 94, 2ªPlanta.
28035 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

SUSCRIPCIONES
Tlf. 902 540 777

DISTRIBUCIÓN
España: S.G.E.L.
Tel. 91 657 69 00

Portugal: Johnsons Portugal.
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.

DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S.L.
902.73.42.43

TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: ROTOCOBRHI
C/ Ronda de Valdecarrizo, 13.
Tres Cantos (Madrid)
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 1/2015

Printed in Spain

Esta revista se imprime en **Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro**.



Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.


Publicación controlada por OJD

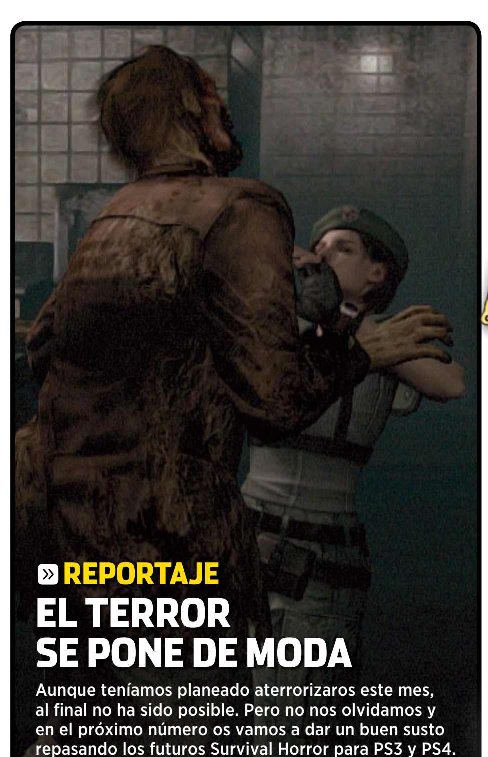


Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

A LA VENTA EL 14 DE NOVIEMBRE

» ANÁLISIS
CoD Advanced Warfare

Le vamos a dar caña a las megacorporaciones para ofreceros el análisis más completo del nuevo *Call of Duty*. Y, por supuesto, del resto de novedades del mes.



» REPORTAJE
EL TERROR SE PONE DE MODA

Aunque teníamos planeado aterrorizaros este mes, al final no ha sido posible. Pero no nos olvidamos y en el próximo número os vamos a dar un buen susto repasando los futuros Survival Horror para PS3 y PS4.



» REPORTAJE
LAS ARMAS MÁS SORPRENDENTES

Pasaremos revista a las armas más carismáticas, descacharrantes y devastadoras del planeta PlayStation.



» ANÁLISIS
PES 2015

Además de comprobar cuánto ha mejorado *PES 2015*, os estamos preparando un Retro sobre la saga.

Nota: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

Suscríbete a Playmanía

¡Elige tu oferta!



50€ (gastos de envío incluidos)

12 números de Playmanía + Headset PX-440

- Para PS4
- Sonido estéreo de alta calidad con speaker de 40mm.
- Diseño funcional: almohadillas suaves y ajustables, control de volumen y silenciado de micrófono.
- 1 metro de cable con conexión minijack (3,5mm)

PVP recomendado: 34,95€

Características técnicas: Loudhailer diameter: 40mm (NdFeB)
Independent game and chat volume controls
Frequency range: 20-20.000Hz / Sensitivity: 112 ± 3dB at 1 khz
Impedance: 32 Ohm at 1khz / Max Input power: 30mW
Mic Dimension: 6.0*5.0mm / Mic Sensitivity: -38dB +/- 3 dB 7
Mic Frequency Range: 50-10KHz / Mic Impedance: <2.2KΩ at 1khz
Headset cable length: 1.0m





28€ (gastos de envío incluidos)

12 números de Playmanía + SUPERDESCUENTO

Cada ejemplar te sale a 2.33 €

Oferta sujeta a disponibilidad de stock. Los artículos pueden agotarse durante la vigencia de esta publicidad. Si fuera así, nos podremos pondremos en contacto contigo para cambiar de elección.

Puedes suscribirte por cualquiera de estos canales:
En ozio.axelspringer.es/playmania
Por tel.: 902 540 777 y por e-mail suscripcion@axelspringer.es

GUÍAS COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS3



Cofres Dorados • Todos los Espectros • Nivel 30 • Trofeos

CONTROLES

CONTROLES:
Cruceta: realizar diferentes gestos y sentarte
Stick izquierdo: mover el personaje
Stick derecho: mover la cámara
L1: habilidad principal
L2: zoom para apuntar
R1: habilidad secundaria
R2: disparar
■: recargar
▲: cambiar de arma
●: agacharse
✖: saltar
Options: menú principal, personaje, inventario.
Select: Usar el espectro





ANTES DE EMPEZAR...

CLASES DE PERSONAJES

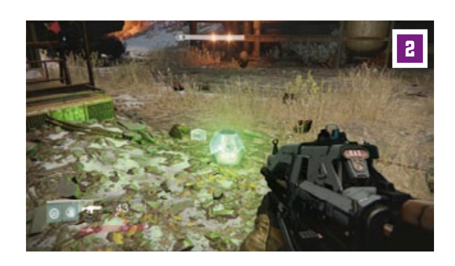
Destiny ofrece tres clases de personajes distintos 1. Aunque todos tienen la misma historia de fondo, sí hay diferencias entre ellos y el cambio más significativo son las dos habilidades principales de cada clase. Cada personaje cuenta con una habilidad desde el inicio y otra se desbloquea en el nivel 15. Aquí tienes una descripción de cada una de ellas..

TITÁN. Su principal característica es la fuerza bruta.
- **Habilidad inicial:** **Asaltante.** Golpea el suelo para dañar a todos los enemigos que están en el radio de acción.
- **Habilidad nivel 15:** **Defensor.** Genera un campo de protección que sirve para cubrirte ti y a tus compañeros del fuego enemigo.

CAZADOR. La gran precisión del cazador hace de él un personaje letal, en especial a corta distancia.
- **Habilidad inicial:** **Pistolero.** Puede invocar unas pistolas flamígeras con las que infligir daños críticos a sus enemigos.
- **Habilidad nivel 15:** **Acróbata del filo.** Puede añadir daño eléctrico a su hoja para realizar ataques aún más rápidos y letales.

HECHICERO. El más débil en defensa, pero destructivo.
- **Habilidad inicial:** **La llamada Viajero del espacio.** El hechicero genera un proyectil explosivo y con un gran radio de impacto hacia donde apunte.
- **Habilidad nivel 15:** **Aedo del sol.** Le permite potenciar sus habilidades para hacerlas más letales.

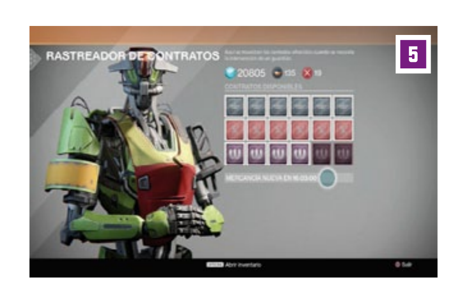
1



2







ENGRAMAS ENCRIPTADOS

Los engramas encriptados son unas bolas que conseguirás como botín durante el juego (al acabar con enemigos **2** o al completar misiones) y que le puedes entregar al Criptarca en La Torre para que los identifique y así poder conseguir el equipo en cuestión.
Según aumentes el nivel de tu personaje tendrás más posibilidades de conseguir un engrama que mayor calidad, aunque de igual forma el objeto que aparecerá de ese engrama es aleatorio.

NIVEL MÁXIMO EN DESTINY

El máximo nivel que se puede conseguir es el 20. Puedes alcanzarlo completando la historia o haciendo misiones secundarias.
Una vez que tengas el nivel 20 tendrás que conseguir equipo que tenga la **propiedad Luz** para aumentar más tu nivel y poder llegar hasta el nivel 30 que es el máximo que se permite. **3**

SISTEMA DE HABILIDADES

Cada personaje en *Destiny* tiene varias ramas de habilidades. Para **desbloquear las habilidades** sólo debes ir subiendo de nivel y completando misiones de cualquier tipo. Una vez que consigas rellenar la barra de experiencia de una habilidad podrás desbloquearla para equipártela.

Puedes llegar a desbloquear todas las habilidades pero no puedes equiparte todas a la vez **4**, en muchos casos tendrás que elegir entre una habilidad u otra. Debes tener en cuenta que algunas habilidades no sólo te proporcionan un poder u otro sino que también te hacen cambiar los parámetros del personaje.

Tendrás que ser tu mismo quien elija qué tipo de personaje quieres tener, pero si en algún momento no estás conforme puedes cambiar todas las veces que quieras.

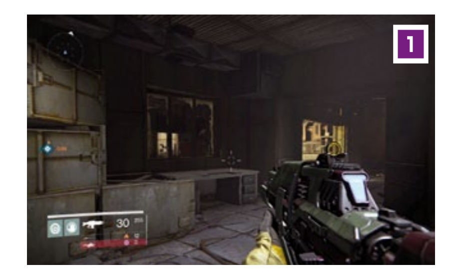
LA IMPORTANCIA DEL TIEMPO

Muchos aspectos de *Destiny* están basados en el tiempo. Ciertos eventos sólo ocurren a determinadas horas o días de la semana **5**. De igual modo las mercancías o misiones que nos ofrecen cambian cada cierto tiempo. Incluso más adelante lograrás desbloquear una misión que sólo podemos completar una vez al día (y otra una vez por semana) para conseguir cierta recompensa.

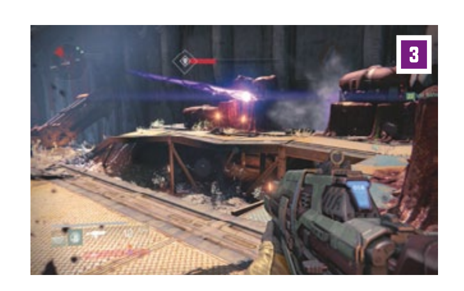
Debes tener muy en cuenta este detalle para planificar un poco tu tiempo e intentar por lo menos **cada día completar una vez** esa misión para conseguir la recompensa en cuestión. De este modo evitarás perder demasiado tiempo más adelante. Y es que puede ser frustrante tener que esperar a que pasen los días sin poder avanzar por no haber cumplido las misiones a tiempo. Estás avisado.

LOS COFRES DORADOS

En cada planeta puedes encontrar cinco cofres dorados. Su contenido es aleatorio pero la ubicación es siempre la misma. Los cofres pueden contener desde materiales para la mejora de armas hasta objetos de cualquier calidad. Aquí tienes su ubicación:


1


2


3

TIERRA

• **Cofre 1:** al subir la escalera que lleva al Cosmódromo. Sobre un escritorio a la izquierda en la tercera sala 1.

• **Cofre 2:** en la sala donde luchas contra la Maga en la misión La oscuridad interior.

• **Cofre 3:** en la cueva donde se encuentra el Espectro 9.

• **Cofre 4:** en la zona de los barcos varados. En la costa más cercana a la base. 2

• **Cofre 5:** en la misión de asalto Guarida de los demonios. Durante el enfrentamiento final debes bajar a la parte baja y mirar entre los escombros de la derecha 3.

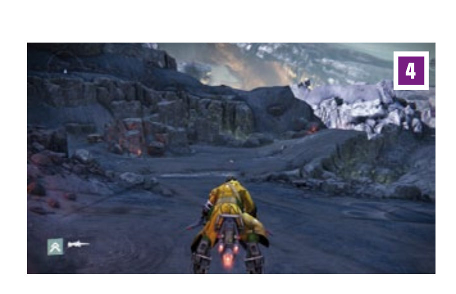
LUNA

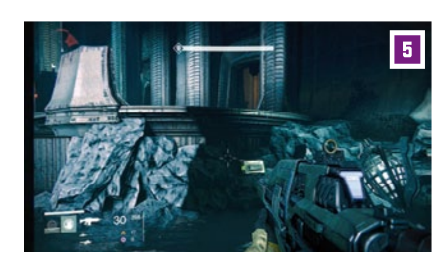
• **Cofre 1:** según apareces en la Luna usa el colibrí y sigue el camino que pasa por el lado derecho de la primera base enemiga. Sigue conduciendo hasta el primer salto que veas y ve a la izquierda para verlo tras unas rocas. 4

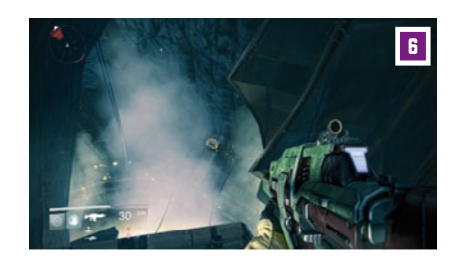
• **Cofre 2:** en la misión La tumba del mundo. Avanza hasta parte de la cueva que bajas por una cuesta en espiral. Ya abajo entra en el agua y sigue el camino hasta llegar a la gruta donde está.

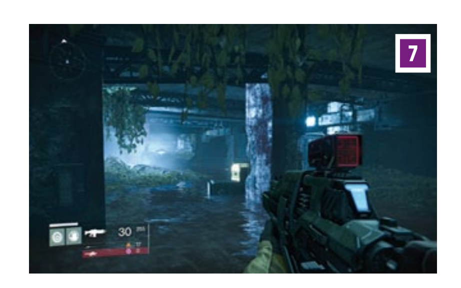
• **Cofre 3:** en la zona final donde transcurre la misión La tumba del mundo. Entre unas rocas del agua por donde aparecen enemigos 5.

• **Cofre 4:** en la misión La cámara de la noche. Avanza hasta la sala donde aparece el primer Ogro y sigue el camino hasta ver una extraña estructura en el lado izquierdo. Mira hacia ella según bajaste y asómate al borde para ver el cofre más abajo 6.


4


5


6



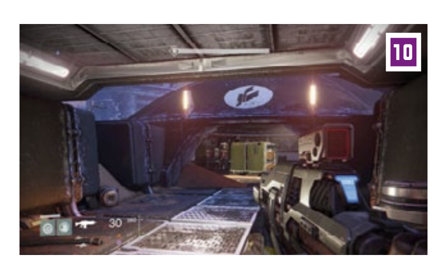
• **Cofre 5:** en la misión de asalto Los fosos de invocación. Durante el enfrentamiento final, ve a la plataforma central del fondo.

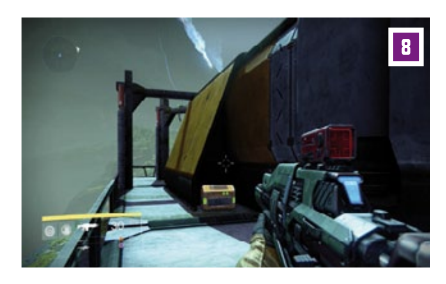
VENUS

• **Cofre 1:** en la misión El archivo. Avanza hasta los túneles de color azul y mira tras una de las columnas 7.

• **Cofre 2:** en la misión Azote del invierno. Avanza hasta la zona más grande de la primera cueva y sube arriba del todo. Acércate al borde para ver una barra luminosa en la que debes de subirte para saltar al saliente donde está.

• **Cofre 3:** en la misión Azote del invierno. Avanza hasta llegar a la nave enemiga, sube a ella y ve al fondo del lado derecho 8.





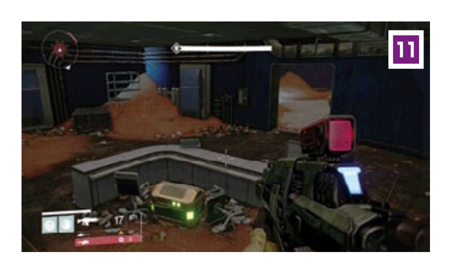
• **Cofre 4:** en la misión de asalto El nexo. Avanza hasta llegar a la sala N/GEN y entra en la sala de la derecha para verlo tras un escritorio.

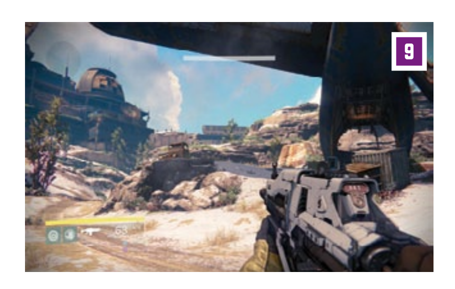
• **Cofre 5:** En la misión Colectivo de Ishtar. Avanza hasta el Campus 9 y mira tras la estructura alargada naranja. 9

MARTE

• **Cofre 1:** en la misión Zona de exclusión. Cuando te embosquen los enemigos tras activar el Colibrí, entra en la estructura que hay donde aterrizan los enemigos 10.

• **Cofre 2:** en La espira del jardín. Avanza hasta llegar sala del Espectro 50. Sube a la parte de arriba de la puerta que debes abrir durante la misión y ve hasta el extremo opuesto de la pasarela.

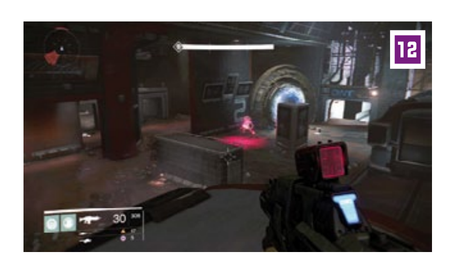




• **Cofre 3:** en la misión La ciudad sepultada. Avanza hasta entrar en el primer túnel de la misión principal. Antes de pasar la compuerta que ves a mitad de camino, bájate del colibrí y realiza un doble salto para llegar al techo. Al llegar mira a la derecha.

• **Cofre 4:** en la misión La ciudad sepultada. Avanza hasta el segundo rascacielos y sigue hasta la primera gran sala con enemigos. Entra en la habitación de la esquina y mira tras un mostrador. 11

• **Cofre 5:** En la misión La marea creciente. Avanza hasta el Intercambiador de Tharsis y, antes de destruir el primero de los portales por donde llegan los enemigos, avanza por un pasillo que ves al lado izquierdo 12.



CAMPAÑA

La campaña de *Destiny* está compuesta por un total de diecinueve misiones principales. A continuación te indicamos los pasos necesarios para completar cada una de ellas y, lo más importante, cómo encontrar los sesenta y dos Espectros ocultos que tiene el juego.

PRÓLOGO

UN GUARDIÁN SE ALZA

Esta misión te sirve a modo de introducción en el juego. Durante ella conseguirás tu primer armamento y acabarás con algunos enemigos. También tienes la posibilidad de conseguir dos **Espectros** de los sesenta y dos que se pueden llegar a encontrar en el juego aunque explicamos su ubicación más adelante cuando volvamos a esta zona.

Durante la misión acabarás con los suficientes enemigos como para subir al nivel dos. Al hacerlo **recuerda desbloquear tu primera habilidad** para ir cogiendo ventaja frente a los enemigos.

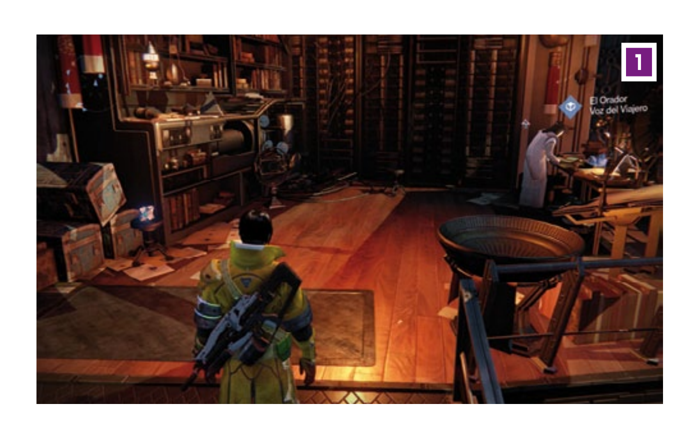
LA TORRE

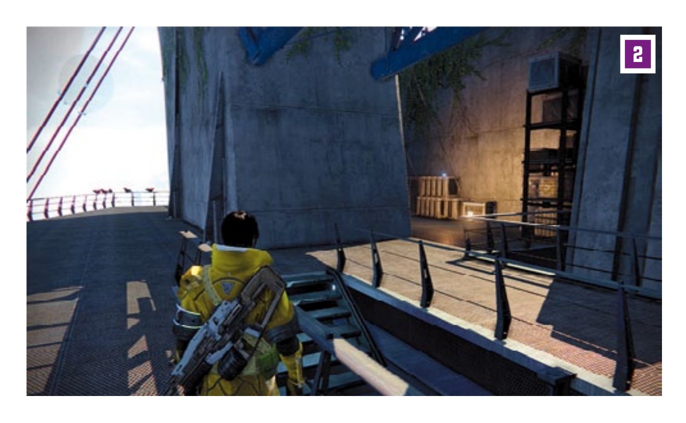
LA VANGUARDIA

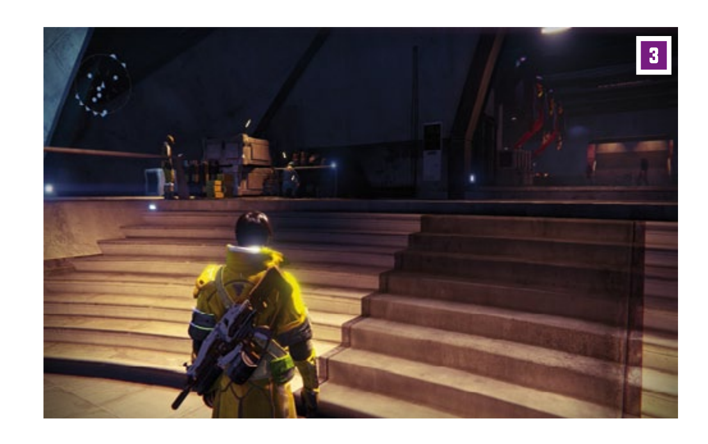
La Torre es el punto central de la galaxia. Aquí encontrarás a tu entrenador de clase, al Criptarca o al Rastreador de contratos con el que podrás hablar para activar misiones secundarias que puedes completar durante tus misiones para conseguir recompensas.

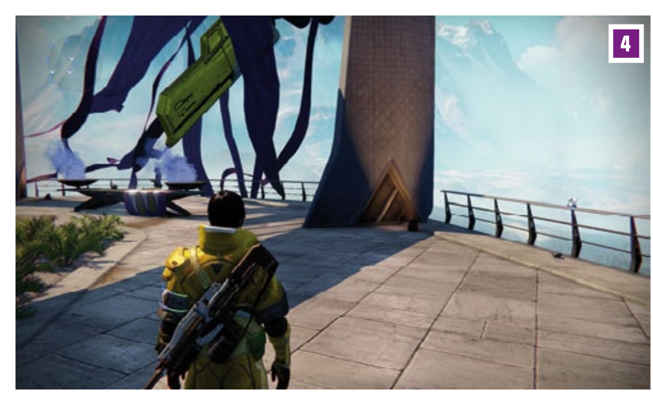
Realiza los pasos que te van indicando como hablar con tu entrenador, comprar un arma o hablar con el Contramaestre para informarte sobre tu nave. Antes de irte de La Torre puedes encontrar los primeros Espectros.

El primero lo encontrarás en la Torre norte. Está situada a la izquierda de La To-









rre si te colocas en la parte central de la plaza. Entra en la torre y sube las escaleras para encontrar el **Espectro 1** sobre una silla. 1

El siguiente Espectro está en la Plaza de la Torre. Ve hacia la izquierda por donde fuiste antes y sube por una escalera que lleva a una pasarela. Al subir mira a la derecha para encontrar el **Espectro 2** sobre unas cajas. 2

Vuelve a la parte central de la plaza y baja las escaleras para llegar donde entran los entrenadores. Mira hacia la derecha para ver el **Espectro 3** sobre una mesa. 3

El último espectro sólo está disponible si está activado algún evento especial. Vuelve a donde está el rastreador de contratos y sube por las escaleras que ves junto a él para llegar a un patio trasero. Luego ve al extremo opuesto para ver el **Espectro 4** en la barandilla. 4

Completa los pasos que te indican, usa tu Espectro para viajar y pon rumbo a...

LA TIERRA

RESTAURACIÓN

Tu primer objetivo será examinar una nave estrellada. Acaba con los enemigos que la rodean y usa el espectro para que inicie un rastreo.

Cuando acabe, sigue el camino hasta el punto de la misión, en un edificio en el que verás a más enemigos. Acaba con ellos y mira a tu alrededor para ver una pequeña estructura. Entra y busca junto al escritorio para ver el **Espectro 5**. 5

Ahora vuelve al edificio y baja al sótano. Acaba con todos los enemigos que veas y usa a tu Espectro en la terminal del fondo para conseguir información. Después, sal del edificio y sigue el camino indicado hasta llegar a un nuevo edificio.

Al poco de avanzar verás a una patrulla que debes eliminar para hacer que aparezca el **Arconte Riksis**. Este tipo de enemigos es más resistente y agresivo que los demás, así que ten mucho cuidado cuando te enfrentes a él.

Cuando consigas derrotar a todos los enemigos y al Arconte completarás la misión. »

LA OSCURIDAD INTERIOR

El punto de inicio en esta misión está bastante lejos de la base en la que realmente transcurre toda la acción. Activa tu Espectro y sigue la ruta marcada.

Cuando pases por debajo de una especie de puente cruzarás una zona de desagüe con muchas plantas. Encamínate hacia las tuberías de desagüe y podrás localizar al **Espectro 6** junto a la que está más a la izquierda. 6

Sigue tu ruta hasta encontrar un segundo avión a la derecha del camino. Colócate junto al aparato y verás que una de sus alas está inclinada hacia la entrada de una cueva dentro de la montaña 7. Salta desde el ala a la cueva y acaba con los enemigos que te esperan dentro. Después verás el **Espectro 7** entre las rocas.

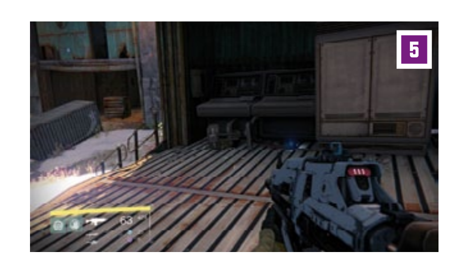
Sigue tu camino hasta llegar a la base y acaba con todos los enemigos que se crucen contigo. Terminarás llegando a una zona completamente oscura en la que serás emboscado por unos enemigos. Acaba con ellos y ve a la esquina del fondo derecho (según llegaste a la zona) para saltar encima de una estructura de metal donde verás el **Espectro 8**. 8

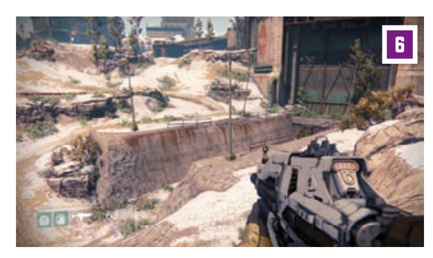
Sigue el camino por la fábrica hasta llegar a una sala donde tendrás que enfrentarte a una **Maga**. Es un enemigo normal con la diferencia de que tiene un **escudo protector** que debes destruir para poder llegar a golpearla y que también lanza bolas de rayos para atacarte desde la distancia.
Cuando acabes con ella y el resto de enemigos completarás la misión.

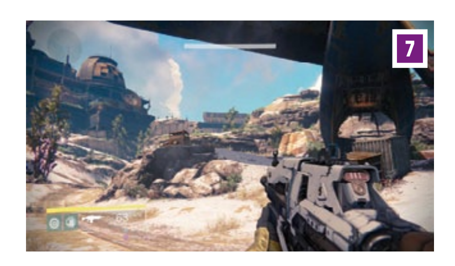
EL ESTRATEGA

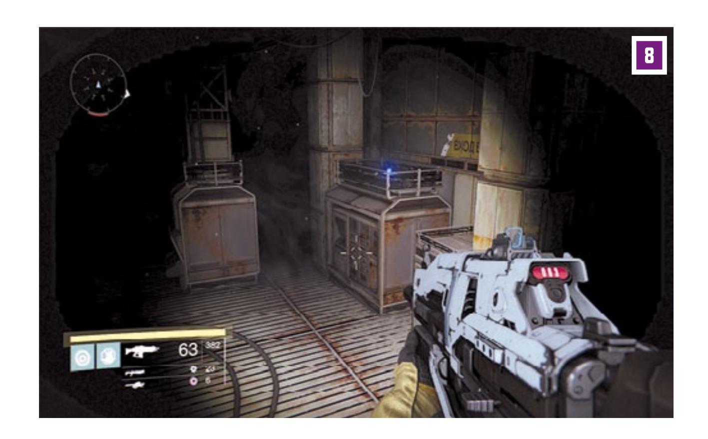
Tu primer objetivo en esta misión será activar una terminal haciendo uso de tu Espectro para desbloquear el uso de los **Colibrí**. Sigue el camino marcado hasta llegar a una pequeña estructura donde está la terminal y espera a que el Espectro termine su trabajo. Cuando acabe conseguirás el **trofeo Una nueva montura**. Solicita un Colibrí y úsalo para ir hacia la Costa olvidada por el camino que te indican.
Según avances por el río verás una pequeña cueva en el lado izquierdo de la montaña, tras coger la primera curva hacia la izquierda. Entra en la cueva y mira entre las rocas de la derecha para encontrar el **Espectro 9**. 9

Sigue el camino hasta llegar al cementerio de barcos y escanea el primero de los **amplificadores** que te indican en la misión.
Antes de ir a activar el segundo ve hacia un barco que está varado en la zona central y entra en la cabina para encontrar en el suelo el **Espectro 10**. 10


5


6


7


8


9

Ve al edificio donde está la segunda **terminal**, pero antes de piratearla, mejor baja por las escaleras de la sala hasta el sótano. Mira bajo la última escalera para encontrar el **Espectro 11**. 11

Vuelve a subir y activa la terminal. Antes de seguir, sal del edificio y usa un Colibrí para ir a la izquierda de la Costa olvidada. Sigue la ruta hasta dar con un par de enemigos en mitad del camino. Acaba con ellos y avanza un poco más por la izquierda del camino, con cuidado de no caerte, y no te detengas hasta llegar al final. Rodea la entrada de la cueva y mira en el suelo para ver el **Espectro 12**. 12

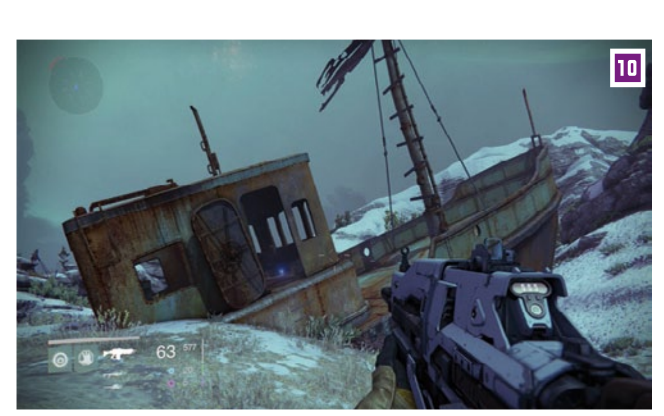
Ahora vuelve a la ruta de la misión. En la base enemiga, avanza por los primeros pasillos. Cuando acabes con el primer grupo de enemigos, mira en las taquillas de la derecha, junto a la puerta por la que llegaron, para encontrar el **Espectro 13**. 13

Sigue por la base enemiga hasta la última sala. Aquí tendrás que usar al Espectro para que inicie un escaneo mientras tú acabas con varias oleadas de enemigos. Cuando no queden más, destruye **la terminal**.

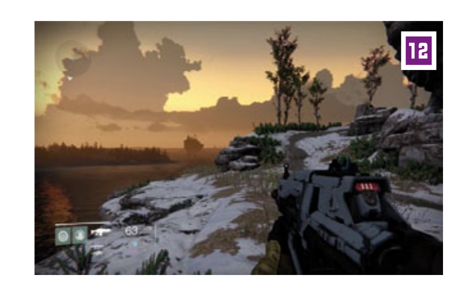
LA ÚLTIMA ANTENA

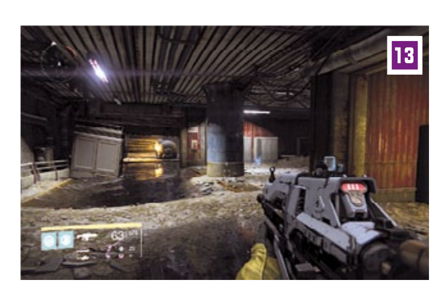
Vuelve donde antes acabaste con la Maga. Elimina a todos los enemigos o atraviesa corriendo la fábrica para salir por la parte de atrás y llegar a una nueva zona.

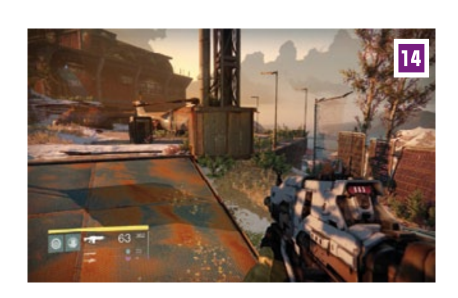
Al salir sube la escalera de la derecha. Verás unos helicópteros. Ve por el desfiladero de la derecha y pasa por debajo de los helipuertos hasta una cueva. Acaba con el enemigo que aparece al entrar y ve hasta el final para ver el **Espectro 14**. 14 »


10


11


12


13


14

» **Ahora tu principal objetivo** será llegar hasta el final y acabar con varias oleadas de enemigos mientras el Espectro termina de examinar una terminal. Durante las oleadas aparecerán varias **Magas**, un **Caballero consagrado** y varios enemigos invisibles. Todos entran por la misma puerta, por lo tanto intenta no perder la posición y trata de evitar que entren para no correr riesgos.

PATRULLA, EL COSMÓDROMO

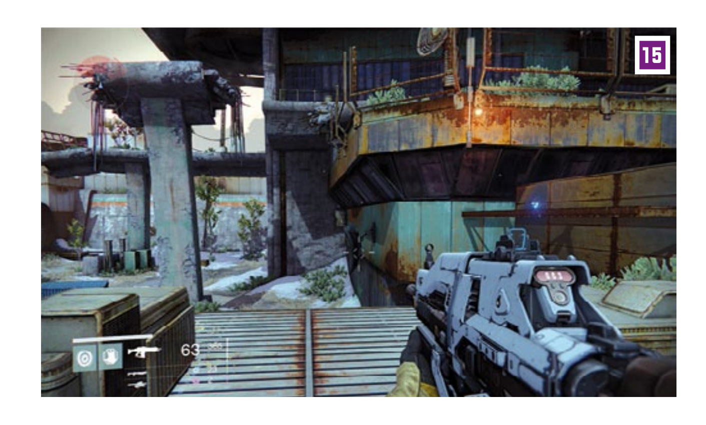
Esta misión es la del tipo **Patrulla de la Tierra**. En este tipo de misión no tienes un objetivo claro, puedes iniciar misiones secundarias de todo tipo para conseguir experiencia y recompensas. Deberás visitar varias zonas del cosmódromo para encontrar Espectros que **no podrás conseguir de otro modo**.

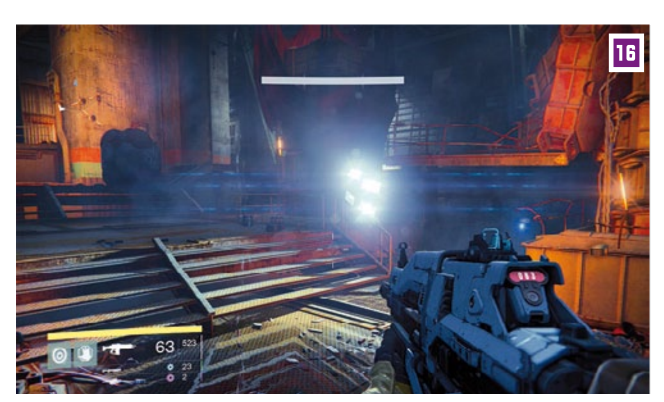
Según apareces en la Tierra ve hacia el fondo del lado derecho. Sube por unas escaleras y sigue hasta llegar a una gran explanada donde verás unos puentes destruidos. Al llegar allí, ve hacia la derecha y sube al tejado del edificio. Entre este edificio y otro más grande verás un cartel colgando de una viga. Encima de la viga encontrarás el **Espectro 15**. 15

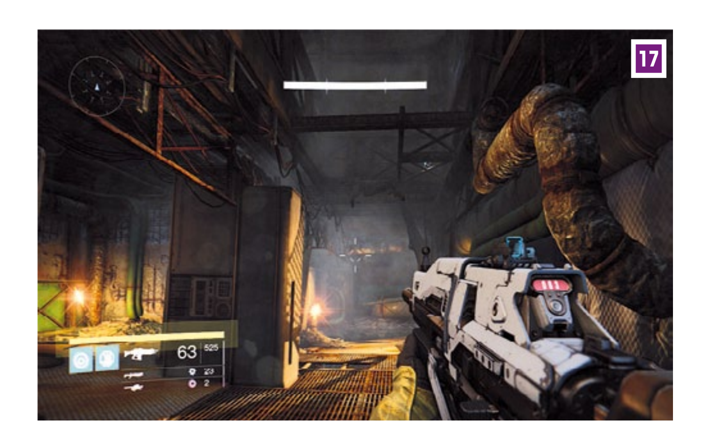
Sigue hacia la derecha y entra por el hueco que ves en la pared. Avanza por el túnel y acaba con los primeros enemigos que encontrarás en la primera sala. En esta misma sala verás una pequeña escalera y a su derecha un hueco en el que encontrarás el **Espectro 16**. 16

Sigue el camino por esa escalera y por los siguientes pasillos donde comenzó el prólogo del juego. Sigue hasta pasar un puente y ve mirando hacia el techo en el siguiente pasillo, encima de una viga del techo verás el **Espectro 17**. 17

Vuelve a la zona de la explanada y cruza por debajo de los dos puentes que están destruidos. Al pasar por


15


16





debajo del segundo dirígete hacia la izquierda para ver una estructura circular. Mira dentro para encontrar el **Espectro 18**. 18

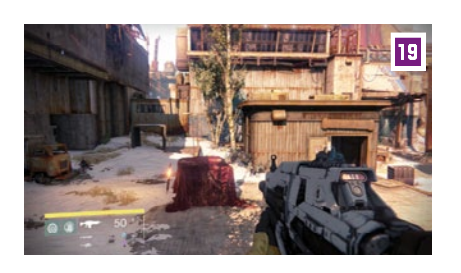
Avanza por el camino hasta llegar a la primera zona en la que encontrarás enemigos. En esta zona debes ir por el lado izquierdo y subir al tejado de un edificio. En este tejado verás una estructura de ventilación y encima el **Espectro 19**. 19

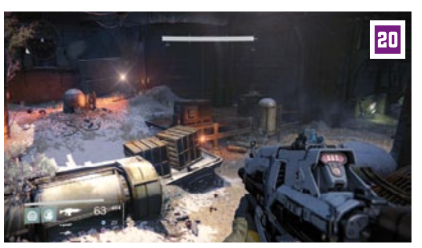
Sigue el camino principal hasta llegar a una zona cubierta después de subir unas pequeñas escaleras. Acaba con todos los enemigos y sitúate en la zona central. Ve hacia la derecha y junto a un vagón cisterna verás una puerta por la que debes entrar para encontrar el **Espectro 20** sobre un escritorio. 20

Una vez más avanza por el camino principal hasta llegar a una zona en la que verás una gran **araña robótica**. A su izquierda verás una entrada que te lleva hasta unas escaleras por las que debes subir para llegar a una zona con varias terminales. En cima de una de ellas encontrarás el **Espectro 21**. 21

Cuando encuentres este espectro ya no quedarán más por encontrar en la Tierra. Aún te queda por completar la misión de Asalto si quieres, aunque no es necesario para completar la historia. Si quieres es avanzar en la trama debes usar tu nave para poner rumbo a la Luna.







LA LUNA

LA OSCURIDAD EXTERIOR

Ve hacia el punto principal de la misión. Justo antes de llegar a la base verás una pequeña estructura. Sube a su tejado y mira hacia la pasarela para ver el **Espectro 22**. 22

Entra en la base y prepárate para acabar con varias oleadas de enemigos, cuando el Espectro empiece a escanear la terminal. Todos los enemigos llegan por la misma puerta por la que entraste, así que estate preparado. Cuando los elimines, sal de la base y dirígete al siguiente punto de la misión.

Ve todo recto en paralelo a la pasarela de antes y mira a la izquierda para ver una cúpula medio destruida. Junto a la cúpula verás una grúa a la que debes acercarte. Asómate por el borde del precipicio con cuidado y mira al otro lado para ver en un saliente el **Espectro 23** 23. Salta con cuidado y tras cogerlo avanza por los salientes para salir de la grieta.

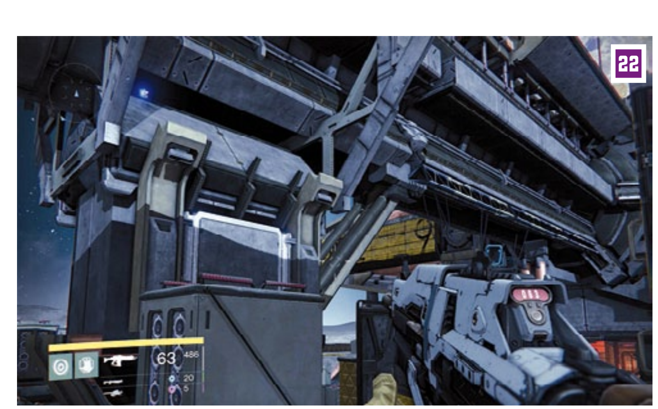
Siguiendo el camino marcado llegarás a una zona con una estructura circular en la que el Espectro debe escanear una terminal. Cuando termine ve a la izquierda de la estructura según llegaste hasta otra estructura con varias antenas. Escala por la estructura y mira en una de sus vigas interiores para encontrar el **Espectro 24**. 24

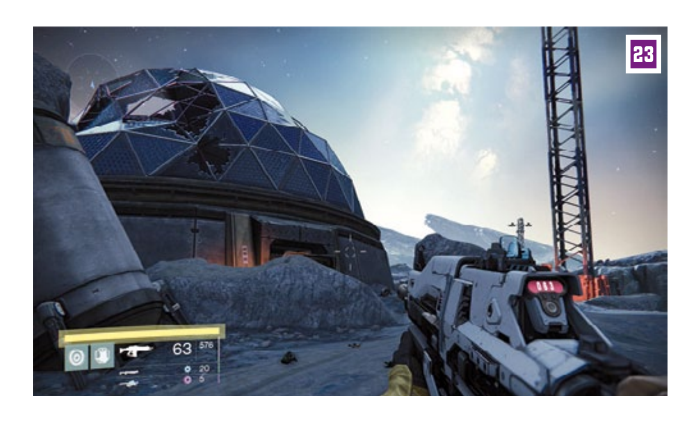
Vuelve a la zona anterior y desde este punto sigue el camino señalado para la misión principal. Llegarás a una zona en la que encontrarás a un guardián y donde podrás disfrutar de una escena de vídeo. Luego te toca luchar: tras acabar con varias oleadas de enemigos entra en las ruinas enemigas.

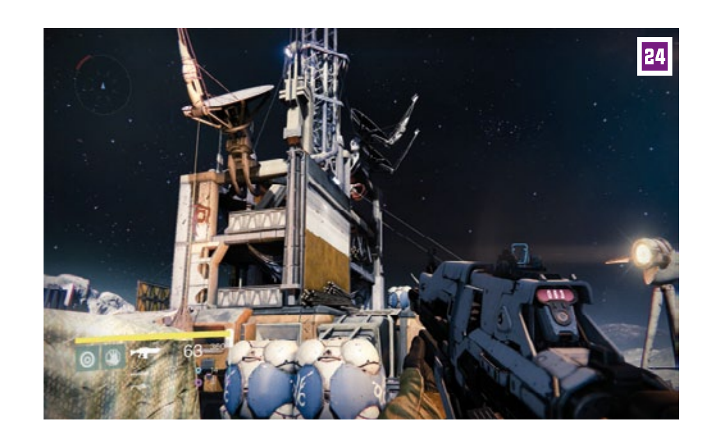
Una vez dentro de las ruinas sólo debes seguir el camino indicado hasta llegar a una sala donde te encontrarás con **Vurok**, progenie de Eir. Para que te resulte más fácil derrotarle, acaba con todos sus acólitos primero.

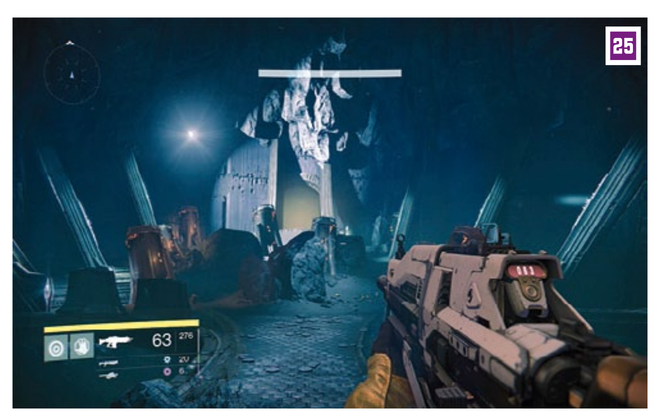
LA TUMBA DEL MUNDO

Sigue el camino que te van indicando hasta llegar a un puente donde te espera un **Aullador**. Cuando hayas acabado con todos los enemigos de la zona sitúate en el puente y mira hacia el saliente de la izquierda, realiza un doble salto para llegar hasta él y así encontrar el **Espectro 25**. 25









Avanza por la cueva hasta llegar a una zona en la que verás como aparece una nave cargada de enemigos. Antes de que empiece a descargarlos ve a la izquierda esquivando enemigos y cuando llegues al final del pasillo realiza un doble salto para bordear el muro por el exterior. Sigue por el pasillo y más adelante encontrarás el **Espectro 26**. 26

Vuelve atrás y ahora sí, acaba con todos los enemigos incluyendo al que tiene la **llave** que te hace falta. Cuando llegues a la tumba acaba con todos los enemigos, usa el Espectro para escanear la terminal y acaba con las oleadas de enemigos.

LA ESPADA DE CROTA

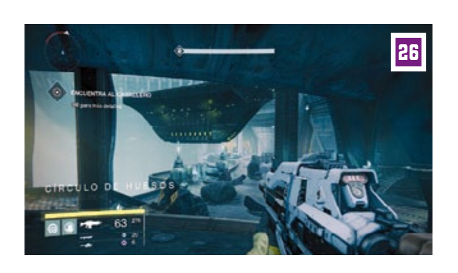
Tu primer objetivo será acabar con varios **Príncipes del enjambre**. El enfrentamiento tiene lugar en una zona bastante pequeña y además no estarán solos. Cuando hayas acabado con todos sigue el camino hasta llegar a una nueva zona.

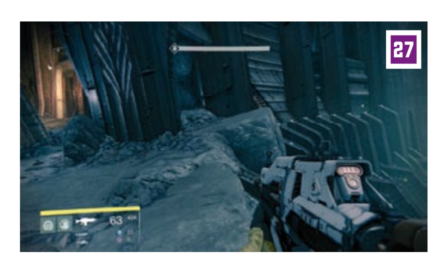
Avanza hasta llegar a La antesala, justo en el punto donde verás el aviso de Reaparición limitada. Al bajar la doble escalera acaba con todos los enemigos y antes de avanzar acércate al borde del lado izquierdo para encontrar el **Espectro 27** en una estructura de metal cerca de la zona por la que acabas de llegar. 27

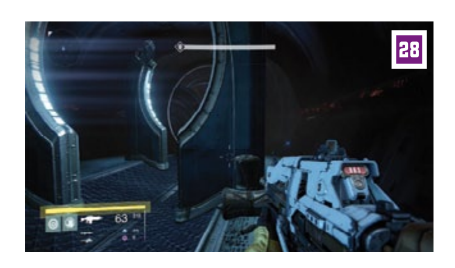
Sigue el camino marcado hasta llegar a otra zona en la que tu principal objetivo será acabar con tres **Príncipes** más y que de nuevo vendrán acompañados por varias oleadas de enemigos. Esta vez tendrás ventaja de tener la **Espada de crota** con la que acabarás más fácilmente con los enemigos.

SANTUARIO DE ORYX

Esta misión empieza en la misma zona donde la misión anterior. El primer objetivo será llegar hasta la zona donde acabaste con los últimos príncipes. Desde este punto debes avanzar por varias zonas y túneles hasta llegar a la zona del Santuario de Oryx. »







» **Acaba con todos los enemigos,** incluyendo un **Ogro**, y avanza para entrar en un túnel redondo iluminado de azul. Serás emboscado por enemigos que vienen de frente. Elimínalos y mira en la esquina de la derecha para ver el **Espectro 28**. 28

Al salir del túnel avanza un poco para llegar al santuario y acaba con todos los enemigos. Ahora tendrás que usar el Espectro en la terminal que está bajo el santuario y prepararte para luchar contra **Sardok, Ojo de Oryx**.

Junto a Sardok irán llegando oleadas de enemigos y debes acabar con todos para que el Espectro termine escanear. Los ataques de Sardok son letales incluso a distancia aunque es fácil huir. Cuando no queden enemigos debes disparar al santuario para destruirlo

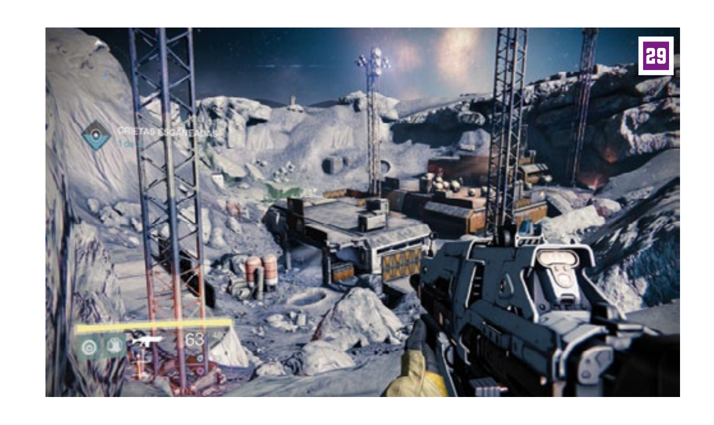
CÁMARA DE NOCHE

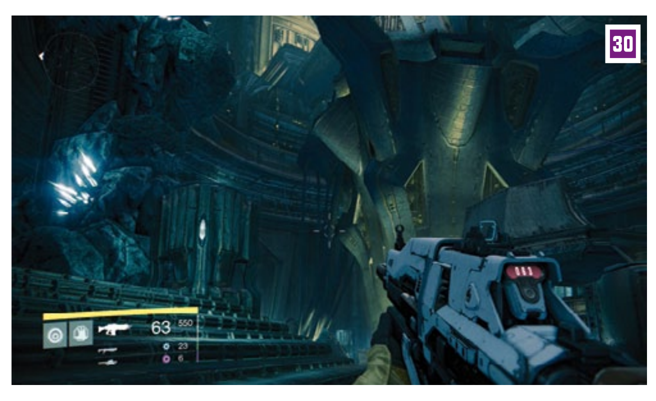
El primer objetivo en esta misión es **escanear las dos grietas** que te indican. La primera está cerca de la zona donde comienza la misión y la segunda junto a una zona con varias estructuras parecidas a un campamento. Entra en la estructura central y mira encima de una terminal para encontrar el **Espectro 29**. 29

Tras examinar las dos grietas, sigue las indicaciones que el Templo de Crota. Avanza por él acabando con todos los enemigos. Tras bajar unas escaleras encontrarás el **Sembrador de la colmena**. Sube en una pequeña columna cerca de unas escaleras y desde ahí salta a una roca y luego a varios salientes hasta llegar a una plataforma donde encontrarás el **Espectro 30**. 30

Desde este punto sigue el camino hasta la sala final y acaba con todos los enemigos. Usa el Espectro y prepárate para acabar con varias oleadas de enemigos incluyendo a un ogro llamado **Telthor el Nonato.** Es bastante agresivo y además en la zona aparecen enemigos de todo tipo, incluyendo explosivos, por lo tanto debes vigilar tu vida si no quieres tener que repetir todo. Con la zona segura, acércate al Espectro y examina la terminal para terminar la misión.

Ya habrás completado todo lo que se puede hacer en la Luna. No es necesario jugar en la misión de patrulla porque ya están recogidos todos los Espectros y sólo quedaría completar la misión de asalto aunque, al igual que la de la Tierra, no es obligatorio completarla para completar la historia.





VENUS

LA LLAMADA DE UNA DESCONOCIDA

Al iniciar esta misión se puede ir a examinar un Espectro pero explicaremos su ubicación en la siguiente misión dado que comienza más cerca.

De momento el Colibrí no está disponible por lo tanto debes ir andando hasta llegar a las ruinas de la ciudad que te indican en la misión principal y acaba con los enemigos que rodean la zona que debes examinar. Antes de usar el Espectro para escanear la terminal, mira en la parte trasera de uno de los coches en ruinas que hay por la zona para encontrar el **Espectro 31**. 31

Cuando hayas examinado la terminal ya podrás usar el Colibrí, para llegar hasta el siguiente punto de la misión. Cuando acabes con los enemigos examina la terminal que te indican para completar el siguiente paso.

Sal del edificio y usa el Colibrí para llegar hasta la Academia de Ishtar y prepárate para acabar con unas cuantas oleadas de enemigos hasta completar la misión. Antes de poder seguir con las misiones de este planeta **se debe ir al Arrecife** para tener una reunión con los Insomnes.

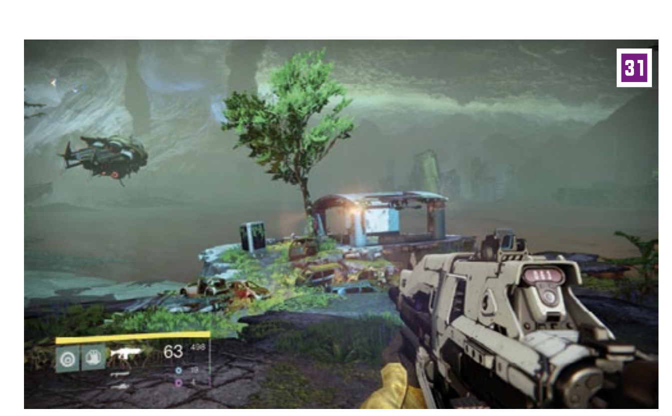
EL ARCHIVO

Nada más empezar la misión una el Colibrí y ve hacia la izquierda. En el último de los pequeños lagos de agua que ves a la izquierda del camino verás unas rocas, entre ellas encontrarás el **Espectro 32**. 32

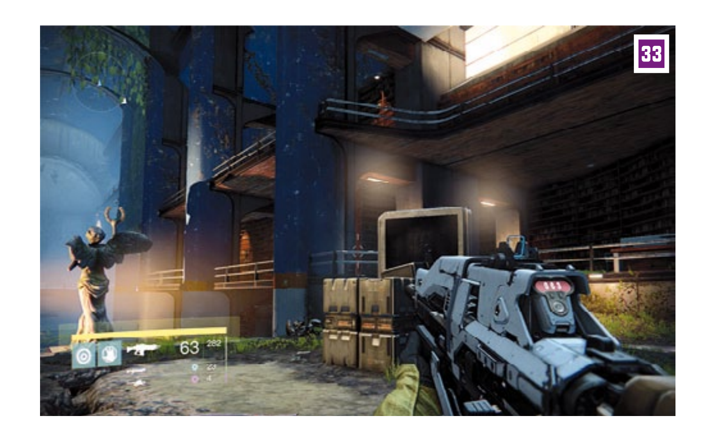
Sigue el camino marcado hasta llegar al mismo punto donde terminó la misión anterior. Antes de seguir avanzando, debes subir a unas cajas que verás una vez hayas pasado la estatua del ángel. Desde estas cajas debes saltar al saliente que ves un poco más arriba y que te llevará hasta una biblioteca donde podrás encontrar el **Espectro 33**. 33

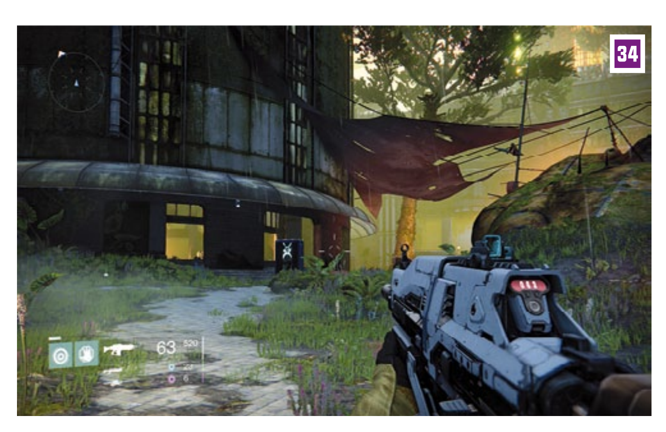
Vuelve a bajar y sigue el camino hasta el Espacio público de Ishtar. Si te fijas, en esta zona verás una gran tela roja junto a un edificio. Cerca de esta tela verás un panel de color negro. Pues bien, debes subirte en este panel para saltar hasta el tejado que tienes más próximo. En este tejados es donde podrás encontrar el **Espectro 34**. 34

»


31


32


33


34

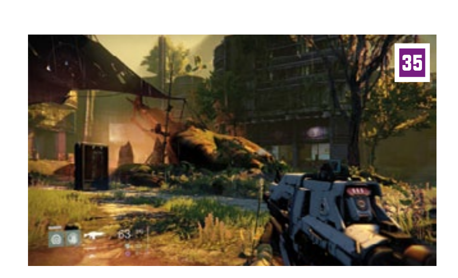
»**Ve al edificio que está en el lado opuesto** de esta zona. Es el que tiene unas rosas dibujadas en su fachada. No tiene pérdida. Al entrar en el edificio te toca mirar dentro de un armario de los que podrás ver en la sala central para encontrar el **Espectro 35**. 35

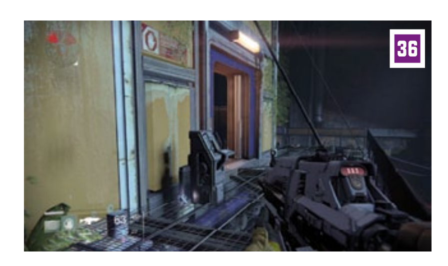
Vuelve a la zona central y sigue el camino central acabando con todos los enemigos que te encuentres hasta llegar a la Sección N/GEN. Acaba con los enemigos que haya por allí y sube por la escalera principal dos veces. Al llegar a la pasarela verás una terminal junto a una puerta y al lado de la terminal el **Espectro 36**. 36

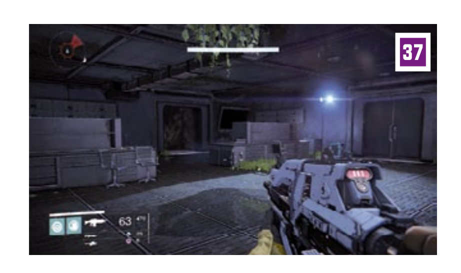
Ve a la escalera por la que acabas de subir y antes de bajar mira a la ventana de la fachada que tienes enfrente. Te toca realizar un doble salto para entrar por la ventana pero si te cuesta demasiado puedes intentarlo desde el marco de la puerta que está bajo la ventana. Una vez que hayas conseguido entrar por la ventana debes seguir el camino hasta llegar a un pequeño laboratorio sin salida y en el que encontrarás, junto a un esqueleto, el **Espectro 37.** 37

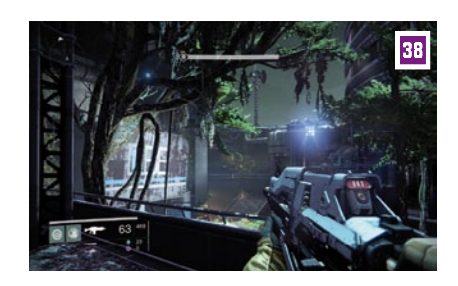
Vuelve a la zona pública y sigue el camino indicado de la misión principal hasta llegar por fin al Salón de los susurros. Acaba con todos los enemigos que te aguardan aquí y, antes de seguir avanzando, sube las escaleras para llegar hasta una terraza. Desde esta terraza debes saltar a un árbol en el que encontrarás el **Espectro 38**. 38

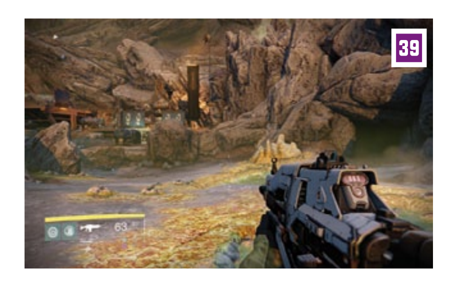
Ahora sigue el camino hasta llegar a El archivo. Primero debes reparar unos conductos de emergencia y después usar el Espectro para escanear la terminal que te indican en la misión. Una vez más, prepárate para acabar con las oleadas que aparecen en la zona para proteger al Espectro mientras realiza su trabajo. Cuando lo logres habrás completado la misión.

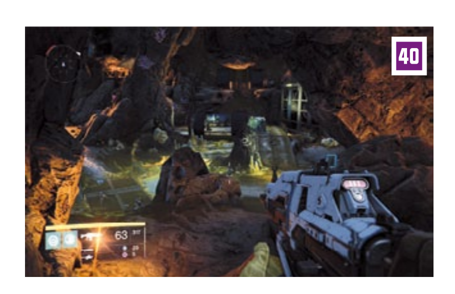

35


36


37







AZOTE DEL INVIERNO

Usa el Colibrí y sigue el camino indicado hasta llegar a un puesto enemigo. Antes de cruzarlo ve hacia la derecha para ver una cueva en la montaña y entra en ella para encontrar el **Espectro 39**. 39

Sigue el camino principal por varios túneles hasta llegar a una cueva más grande en la que aparecen bastantes enemigos de todo tipo. Cuando hayas acabado con los primeros, sube por la rampa de la izquierda y antes de subir por la siguiente rodéala por la izquierda para llegar hasta un oscuro túnel por el que debes avanzar para encontrar el **Espectro 40**. 40

Avanza por la cueva hasta salir al exterior y busca un punto ventajoso para acabar con todos los enemigos de la zona antes de avanzar. Si no lo haces así, morirás antes de llegar a la nave enemiga. Estás avisado. Cuando consigas entrar en la nave sigue avanzando hasta llegar a la sala del trono, lugar donde deberás enfrentarte a **Draksis**.

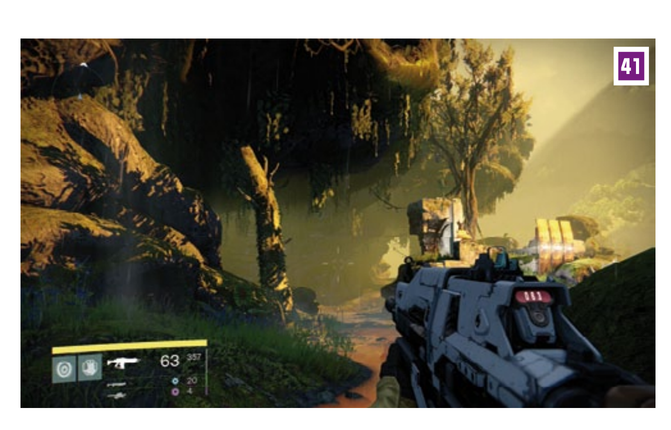
Este jefe es bastante agresivo y además viene acompañado de bastantes enemigos. Antes de entrar en la sala del trono intenta acabar con todos los enemigos que puedas o sino serán demasiados rivales a la vez y puede que te veas superado.

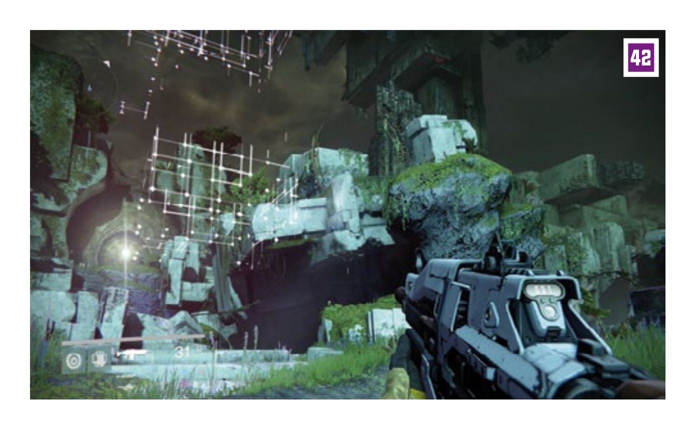
Cuando consigas acabar con Draksis completarás la misión.

COLECTIVO DE ISHTAR

Usa el Colibrí para llegar a los Riscos de Ishtar, más allá de las ruinas de la ciudad de las anteriores misiones.

Al llegar a los riscos verás una estructura con varios enemigos alrededor. A la izquierda de la estructura según llegaste verás un árbol junto a una montaña. Debes subir por esa pared para encontrar el **Espectro 41**. 41 Sigue el camino marcado hasta llegar a un punto en el que debes acabar con todos los enemigos para conseguir el **Núcleo mental Vex**. »





Usa de nuevo el Colibrí y avanza hasta llegar a las Ruinas del despertar. Cuando por fin llegues a la zona sigue por el camino principal hasta que veas una roca alta en el lado derecho del camino. En ese mismo punto verás una estructura cuadrada en la montaña del lado izquierdo. Encamínate a ella y súbete para encontrar el **Espectro 42**. 42

Cuando lo hayas conseguido sigue el camino marcado en la misión hasta llegar al Campus 9. Cuando entres en esta nueva zona verás un edificio con un número 2 pintado en varias partes de la fachada. Si sigues en línea recta terminarás llegando hasta unos grandes bloques cuadrados. Debes subirte a ellos y desde allí saltar a un saliente para de este modo conseguir encontrar el **Espectro 43**. 43

Acaba con todos los enemigos de la zona y ve a la terminal que te indican para hacer que el Espectro la examine. Al hacerlo aparecerán varias oleadas de enemigos con los que deberás acabar para concluir la misión.

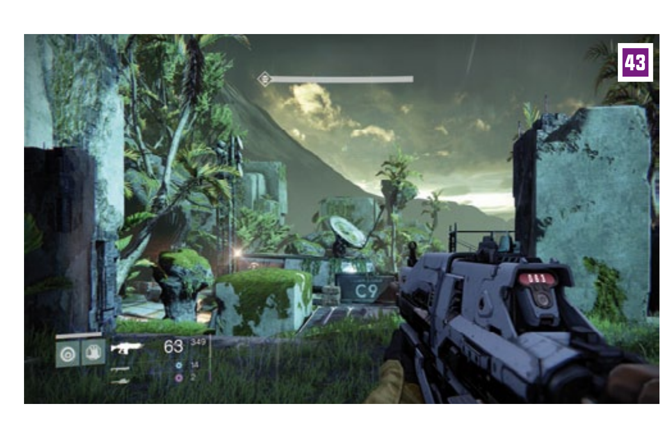
EL OJO DE UN CELADOR

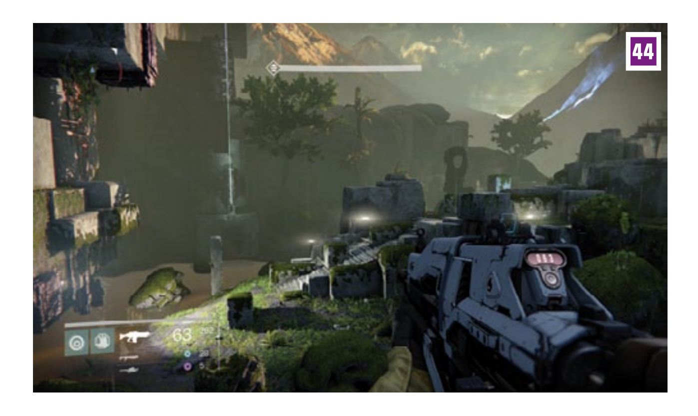
Usa el Colibrí para llegar hasta la Ciudadela. Debes ir al punto que te indican en la Ciudadela y usar el Espectro para examinar una estructura, cuando haya terminado, tu objetivo se actualizará y deberás ir a los Peldaños interminables pasado el Campus 9 de la misión anterior.

Cuando llegues a la gran escalera de los peldaños sitúate en el escalón más bajo y mira hacia la izquierda para ver una pared con una larga luz perpendicular. Ve hacia las rocas de la derecha y realiza un doble salto para subir al punto más alto, luego salta a los salientes de la pared de la luz y finalmente llegarás al **Espectro 44**. 44

Vuelve a las escaleras y asciende por ellas mientras acabas con todos los enemigos. Cuando no quede nadie sitúate en el altar junto al portal y actívalo para hacer que aparezca el **Celador Zydron.** Esta vez el combate será contra él solo, aunque es bastante agresivo. Si te ves en peligro tienes muchas zonas en las que cubrirte mientras esperas a que se te regenere la vida.

Al completar esta misión quedará completado Venus, la misión de patrulla y asalto son opcionales y no hacen falta completarlas.
Cuando quieras avanzar en la historia usa la nave para viajar a Marte.





MARTE

***Nota importante:** Las misiones de este planeta se puede iniciar siguiendo diferentes rutas, por lo que según la que tomemos se pueden conseguir antes o después ciertos Espectros.

ZONA DE EXCLUSIÓN

El primer paso será activar el uso del Colibrí. Avanza al punto que te indican y entra en el búnker. Después, sigue el camino hasta llegar a la terminal que debes piratear. Esta vez el enemigo te detectara y deberás acabar con los refuerzos que llegan al búnker. Cuando ya no quede nadie, el Colibrí quedará desbloqueado.

Usa el Colibrí para llegar a un puesto de avanzada del enemigo y usa el espectro en la terminal enemiga. Al hacerlo aparecerás más enemigos en la zona y debes acabar con el jefe para conseguir una **Llave** de acceso.

Antes de abandonar la zona sitúate en la entrada del puesto de avanzada y mira arriba a la derecha para ver un árbol en la montaña. Ve allí y mira entre sus raíces para ver el **Espectro 45**. 45

Sigue el camino indicado hasta ver un gran portal en el lado derecho, tras salir de la zona de las montañas. Sigue el camino marcado en el suelo y ve mirando hacia el saliente del lado izquierdo para ver el **Espectro 46**. 46

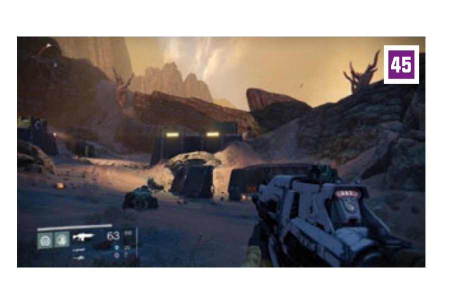
Ve al punto de la misión principal y antes de activar la terminal sube al techo de la estructura. Desde aquí salta a un saliente de la montaña de la derecha para encontrar el **Espectro 47**. 47 Vuelve a la terminal y usa el espectro para examinarla.

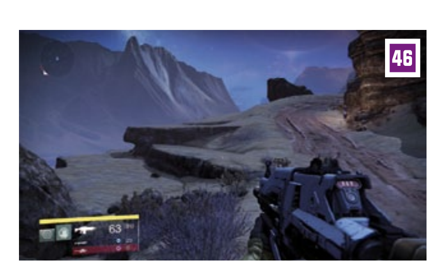
LA ESPIRA DEL JARDÍN

Usa el Colibrí y avanza hasta llegar a una gran barrera en la que verás que cuelgan dos estandartes de color verde. Cuando pases por la barrera ve a la izquierda y mira en su parte trasera para dar con el **Espectro 48**. 48

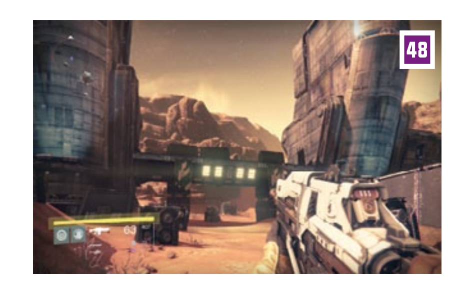
Sigue el camino marcado hasta llegar a otro puesto de avanzada del enemigo. Acaba con todos ellos y pasa por la parte central del puesto, luego ve hacia la izquierda y avanza por un túnel que verás en la montaña. Al final de este camino hay un árbol y junto a él encontrarás el **Espectro 49**. 49

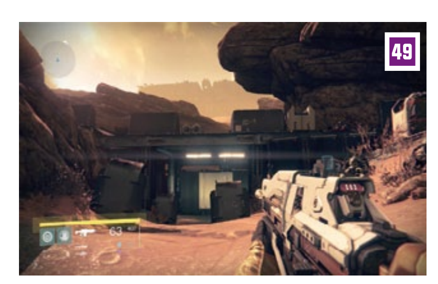
Ahora debes llegar a una torre de comunicación para piratear una terminal y conseguir la localización de la espira. Luego sigue el camino marcado hasta la Línea de hierro. Al poco de avanzar por aquí aparecerán muchos enemigos con escudo: busca una buena cobertura antes de que te rodeen. »

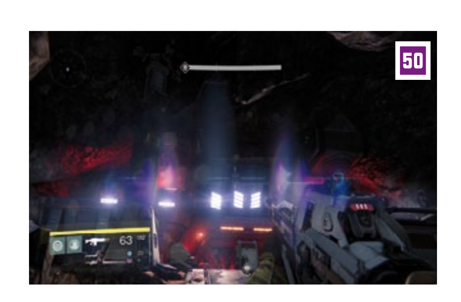












»**Cuando ya no queden más enemigos** debes subir a la pasarela que está encima de la puerta de esta misma zona y desde aquí saltar a una estructura que cuelga del techo. Desde esa estructura debes mirar al techo para ver una plataforma a la que debes saltar y luego desde esta llegar a otra roca en la que encontrarás el **Espectro 50**. 50

Antes de seguir el camino por la puerta de la misión principal sal por la puerta por la que llegaban algunos enemigos y sigue el camino hasta salir al exterior. Al poco de avanzar llegarás a un puesto de avanzada y a su derecha verás un foco con unas cuantas luces 51. Entre unas rocas junto al foco encontrarás el **Espectro 51**.

Vuelve a la puerta de antes y sigue el camino marcado hasta llegar a la espira. Cuando llegues, rodéala por el lado izquierdo y pasa bajo la estructura central para encontrar el **Espectro 52** entre unos metales. 52

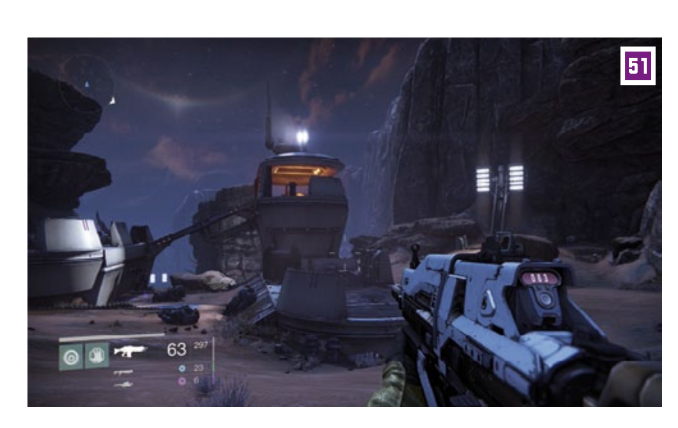
Cuando tengas el espectro prepárate para acabar con todos los enemigos de la zona. Entre ellos aparecerá **Primus Sha'aull**, un agresivo enemigo pesado que no dudará en acribillarte con su arma pesada. Cuando ya no queden más enemigos activa la terminal que te indican.

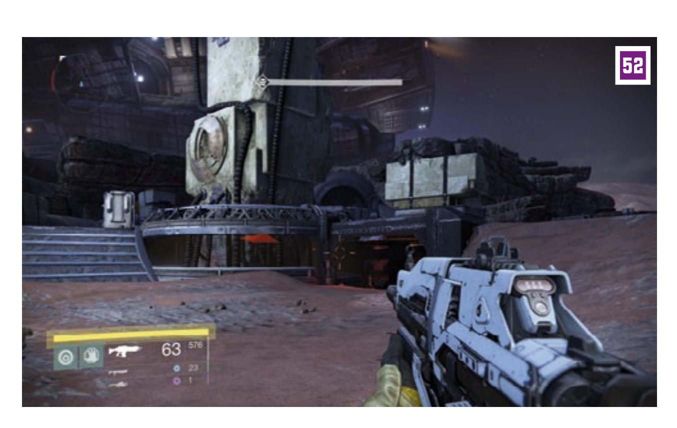
LA MAREA CRECIENTE

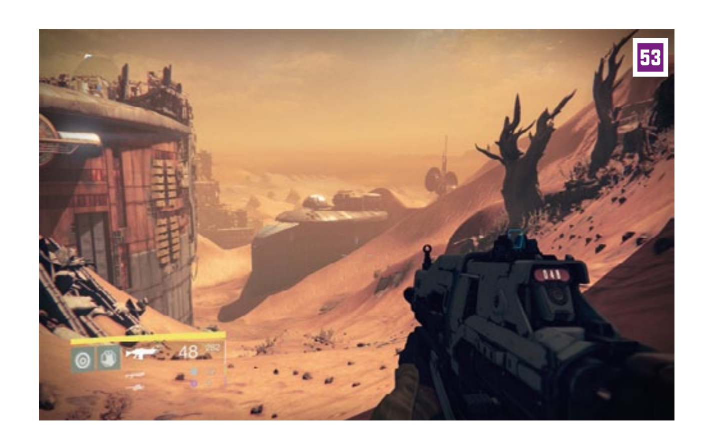
Al empezar la misión súbete en el Colibrí y sigue el camino marcado hasta llegar a La deriva. Al llegar a esta zona verás un árbol en el lado derecho, nada más salir de la zona de las montañas. Sube a ese árbol para encontrar el **Espectro 53**. 53

Sigue el camino que te marcan hasta llegar a La ciudad sepultada y sube al tejado del primer edificio que ves. Ve hacia el cartel de la parte delantera del edificio para encontrar el **Espectro 54**. 54

De nuevo sigue el camino hasta llegar a una zona en completa oscuridad en los sótanos del edificio. Acaba









con todos los enemigos de la zona y ve hacia la izquierda según entraste, para ver un bloque en el que debes subirte. Desde aquí mira hacia arriba para ver una luz azul en una pantalla de televisión, en lo alto de una columna. Realiza un doble salto para llegar hasta ella y activa el **Espectro 55**. 55

Una vez más sigue el camino hasta llegar al Intercambiador de Tharsis. Tu principal misión aquí será destruir todos los portales para evitar que sigan llegando enemigos. Cuando pases a la segunda sección del intercambiador, después de destruir los primeros portales, ve hacia la derecha y sube la cuesta para encontrar junto a una verja el **Espectro 56**. 56

Cuando logres destruir todos los portales debes examinar la confluencia Vex usando el Espectro para completar la misión.

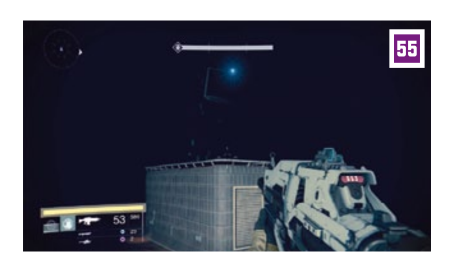
LA CIUDAD SEPULTADA

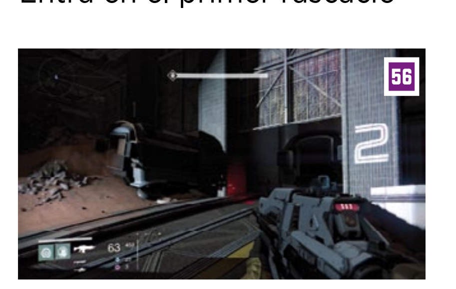
Monta en el Colibrí y avanza por el camino indicado, antes de entrar por el primer túnel que te señalan, ve hacia la derecha para ver una estructura redonda y entra en ella para encontrar el **Espectro 57**. 57

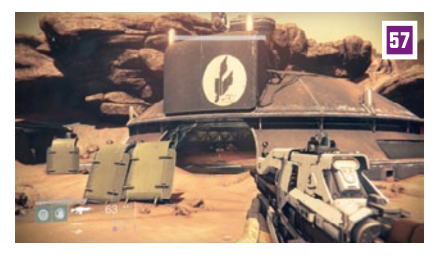
Sigue el camino indicado hasta La ciudad sepultada. Entra en el primer rascacielos que ves y acaba con los enemigos. Sube a la pasarela de arriba y en la parte central encontrarás el **Espectro 58**. 58

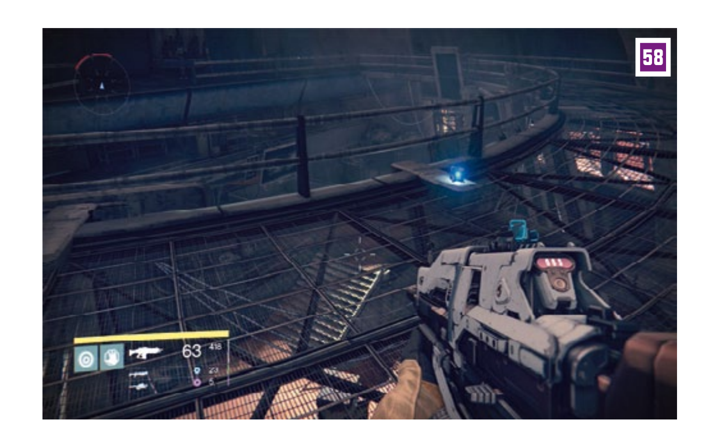
Sal de edificio y sigue la misión principal hasta que te hagan entrar en este mismo rascacielos, pero por el lateral. Según avanzas por el interior del rascacielos llegarás a una zona que todo el lateral está lleno de cristales. Sube la primera escalera y al subir la siguiente, salta encima de la caja junto a la puerta por la que deberías pasar y desde aquí salta a la cornisa de la pared de los cristales. Sigue avanzando por la cornisa hasta llegar al **Espectro 59**. 59

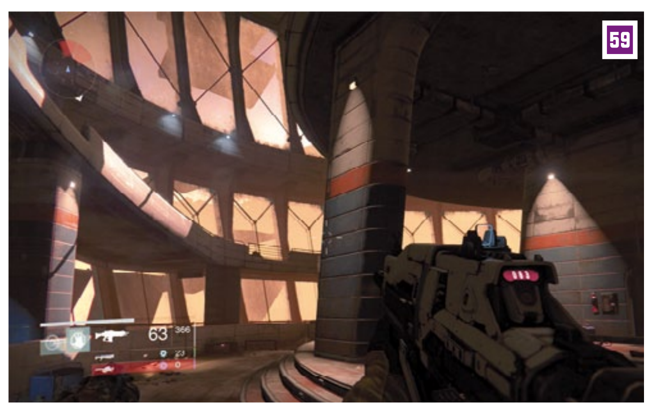
»











»**Después de avanzar por más pisos** llegarás a la Atalaya. Esta zona está dividida en tres partes y en la segunda de ellas debes ir a la esquina del fondo del lado izquierdo para encontrar el **Espectro 60**. 60

Cuando llegues a la tercera zona debes acabar con los enemigos restantes y el jefe **Bracus Tha'aurn** para finalmente completar la misión.

EL JARDÍN NEGRO

Usa el Colibrí y avanza hasta llegar al Valle de los reyes, donde te esperan unos cuantos enemigos. Cuando acabes con todos, el portal se activará y podrás cruzarlo para llegar a El Jardín negro.

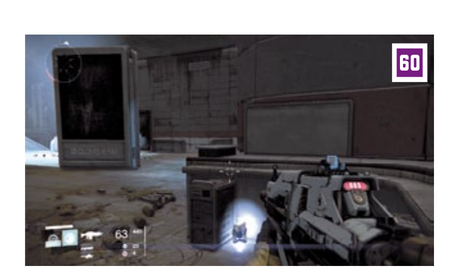
Nada más llegar al jardín sube por la pared de la izquierda y cruza por la estatua para llegar hasta la cabeza de otra estatua donde encontrarás el **Espectro 61**. 61

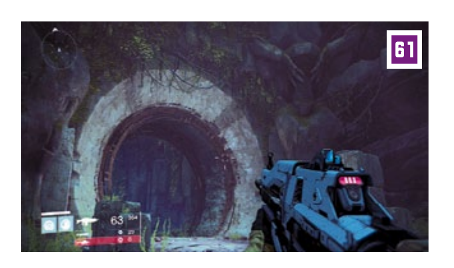
En esta zona no encontrarás mucha resistencia de momento, pero debes acabar con todos los enemigos para poder avanzar. Sigue el camino indicado hasta subir unas escaleras y salir al exterior.

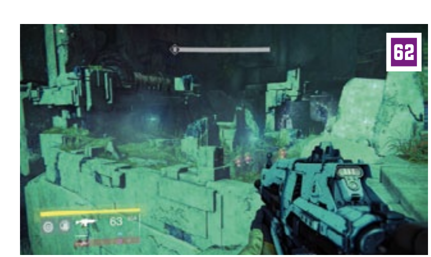
Al salir ve hacia la derecha y acaba con los enemigos de la zona. Antes de avanzar debes andar por el saliente para llegar hasta un pequeño hueco donde encontrarás finalmente el **Espectro 62**. 62 Ya tienes completa tu colección de Espectros, pero no hemos acabado...

Sigue el camino principal y sigue acabando con los enemigos para poder avanzar. Finalmente llegarás a la parte central del jardín donde deberás activar dos clusters Vex para poder abrir la cámara donde te espera el enfrentamiento final del juego.

Lo primero será acabar con todos los Vex. Cuando no quede ninguno verás como una estatua cobra vida y tendrás que enfrentarte a ella y a las nuevas oleadas de enemigos. En total debes acabar con tres estatuas.







ALCANZAR EL NIVEL 30

A continuación vamos a explicar cómo alcanzar el ansiado nivel treinta en *Destiny*. Un nivel solo apto para verdaderos guardianes.

Una vez que hayas completado el modo historia de *Destiny* ya deberías de tener el nivel 20, de no ser así puedes completar cualquier misión para conseguirlo.

Si ya tienes el nivel 20 lo primero que debes hacer es conseguir **equipo de color azul** 1, casco, guantes, pecho y botas que contenga la propiedad Luz y mejorar dicho equipo para alcanzar como máximo el nivel 24 y medio.

EQUIPO DE COLOR AZUL

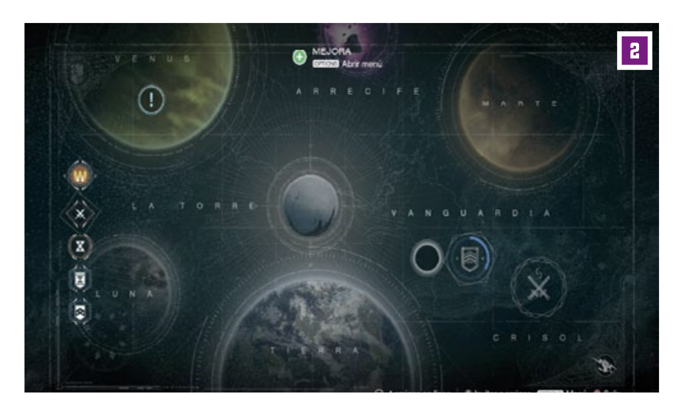
El mejor método para conseguirlo es jugar en el modo Vanguardia que ves en el mapa del sistema planetario 2. En este modo tienes un total de cinco tipos de misión dependiendo de tu nivel. Con nivel 20 sólo puedes acceder a las de nivel 18 y 20 y en cualquiera de ellas puede conseguir equipo con luz como recompensa al completar la misión.

Siempre que acabes una misión de Vanguardia conseguirás como mínimo un **objeto con la propiedad luz** al completar la misión y un máximo de dos. Al igual que en cualquier otro modo de juego los enemigos también puedes soltar **anagramas de color azul** o superior por lo tanto te interesa acabar con todos los enemigos que veas para tener más posibilidades de lograrlo.

Según vayas consiguiendo piezas de color azul con la propiedad azul, debes equipártelas para que vayan subiendo de nivel. De este modo podrás mejorarlas comprando las habilidades que tienen por defecto, gastando el Lumen y objetos que te indican. Al comprar las habilidades aumenta la luz que da el objeto y por lo tanto sube la experiencia del nivel de luz.

Una vez que consigas el nivel 24 y medio tu objetivo será llegar hasta el nivel 26 como mínimo. Esto no acaba nunca... Para conseguir ese nivel te van a hacer falta **objetos de color morado** que tengan luz. »





EQUIPO MORADO

Estos objetos se pueden conseguir si los sueltan los enemigos, al completar misiones, o comprándolos en La Torre. También se obtienen como recompensa de los eventos especiales que están disponibles cada cierto tiempo. Puedes probar suerte así o de otro modo...

El mejor método para obtener el equipo morado es hacer misiones de Vanguardia llevando misiones secundarias de Vanguardia activadas para ganar más puntos. Repite hasta conseguir el nivel 2 de Vanguardia y podrás comprar todos los objetos que quieras en La Torre 3.

Una vez en el nivel 26 después de mejorar algunas piezas moradas ya estarás listo para ir a la **Cámara de cristal**, el último reto que te queda por completar del juego.

Para poder llegar a completarlo es recomendable ser mínimo nivel 27 o 28 y tener un arma morada como mínimo. Debes tener en cuenta que hacen falta seis personas para llegar a completar esta misión.

Si lográis completar la misión recibiréis como botín objetos morados o si tenéis algo de suerte recibiréis los mejores del juego que son de color amarillo.

Una vez que tengas los objetos de color amarillo ya solo te queda mejorarlos para finalmente alcanzar el nivel 30.





LA CÁMARA DE CRISTAL

Como ya hemos explicado anteriormente, para poder completar la incursión de Cámara de cristal **hace falta un mínimo de seis personas** y todos ellos deben tener como mínimo el nivel veintiséis y todo el equipo de calidad legendaria.



La primera parte de la incursión es igual que cualquier otra misión del modo historia o asalto pero al llegar al final tendremos que enfrentarnos a **Atheon** y para acabar con él te recomendamos que sigas la siguiente táctica.

DERROTAR A ATHEON

Lo primero que haremos es formar **dos grupos** de tres personas. Uno de los grupos será el que se encargue de acabar con las arpías y el otro será el grupo del teletransporte.

Cuando tengamos claro qué rol va a tener cada jugador, cada grupo se debe colocar en una zona concreta del mapa. El grupo de las arpías debe colocarse en la zona de la derecha del mapa y repartirse por la zona de las columnas, y el grupo del teletransporte debe colocarse en el estrecho camino que está enfrente de Atheon y que une las dos zonas.

Cada cierto tiempo el grupo que está enfrente de Atheon será teletransportado a otra dimensión y lo primero que tiene que hacer es avisar al otro grupo si está en la zona del desierto o en la selva.

Ese mismo grupo que es teletransportado debe acabar con los oráculos que verán en esa dimensión para conseguir un objeto que les hará falta luego. Mientras tanto el grupo de las arpías debe ir a la plataforma correspondiente (verde o marrón) según donde fueron teletransportados sus compañeros y esperar a que vuelvan a esta dimensión.

Al volver a la dimensión, los jugadores que acaban de llegar estarán ciegos y la persona que cogió antes el objeto debe usarlo para purificarlos.

Cuando el grupo sea purificado se activará la Hora de la venganza. Durante los próximos treinta segundos **nuestros ataques serán más letales** y el poder de habilidad será infinito por lo tanto se deben aprovechar cada uno de los segundos.

Si no derrotamos a Atheon antes de siete minutos entrará en rabia y empezará a generar el doble de arpías, por lo tanto debemos aprovechar cada minuto que dura el combate contra el jefe más difícil del juego.

TROFEOS

PLATINO

• Señor de los guardianes

Obtén todos los trofeos.
Se consigue automáticamente al conseguir el resto de trofeos.

ORO

• Incursión épica

Completa una Incursión en dificultad Difícil.
Las incursiones son misiones especiales que van añadiendo al juego con el paso del tiempo. La primera disponible es la de La cámara de cristal y se encuentra en el planeta Venus.
Para completarla es necesario ser 6 jugadores, tener como mínimo el nivel 26 y como objetos morados como mínimo equipados.
Si la llegamos a completar sin que muera nadie del grupo conseguiremos el trofeo Incursión impecable aunque no hace falta que sea en la dificultad difícil.

• Incursión impecable

Completa una Incursión sin que muera ningún miembro de tu escuadra.
Ver trofeo Incursión épica.

PLATA

• Vida exótica

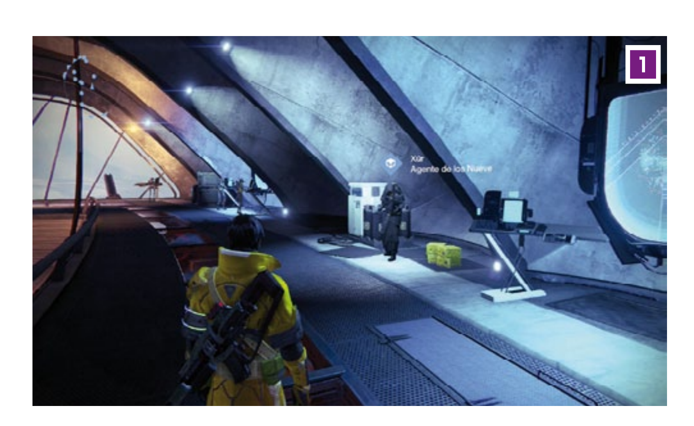
Obtén una pieza de equipamiento excepcional y equípala.
Los objetos de categoría excepcional son los de color amarillo. El método más rápido para conseguirlos es comprárselos a Xur El agente de los nueve que aparece en La Torre los Viernes, Sábados y Domingos 1.
Para comprarle armas o armaduras de categoría excepcional nos hacen falta monedas extrañas, que podemos conseguir en algunos engramas de categoría peculiar o leyenda o también completando Asaltos que es el método más rápido.

• Preparado para la guerra

Ocupa todos los espacios de armadura y de armas con equipamiento de leyenda o excepcional.
Ver trofeo Vida exótica.

• Audaz

Consigue la puntuación máxima de la semana de la Vanguardia.
Necesitamos tener como mínimo nivel 18, para que se desbloqueen las misiones de Vanguardia 2.
Para conseguir puntos de Vanguardia podemos completar las misiones del modo Vanguardia, la misión dia-





ria y la misión semanal, cada categoría nos da una puntuación distinta y viene indicada en la pantalla de selección de misión representada como Enseñas de la Vanguardia. El máximo de puntos que podemos conseguir es de 100 y se resetea cada Martes del mes.



• Infame

Consigue la puntuación máxima de la semana del Crisol.

La forma de conseguirlo es la misma del trofeo Audaz, sólo que debemos jugar en el modo multijugador Crisol.

• Jugada triple

Mata a un cazador, a un titán y a un hechicero sin morir en una partida de PvP.

Hay que jugar en el modo Crisol y tener la suerte de que en la partida haya al menos un guardián de cada tipo.

Si jugamos en el modo de juego Control quizás tengamos más probabilidades de conseguirlo dado que el equipo suele estar junto.

• Incursión

Completa una Incursión.

Ver trofeo Incursión épica.

• Equipo de incursión

Completa una Incursión con una escuadra completa y compuesta solo por miembros de tu clan.

Ver trofeo Incursión épica. Para crear o unirte a un clan debes acceder a la página de Bungie.net.

• La fuerza de la manada

Completa un Asalto con una escuadra completa y compuesta solo por miembros de tu clan.

Lo primero es crear o ser parte de un clan, para ello debemos entrar en la página de Bungie.net.

Hacen falta un mínimo de tres personas en el clan para poder conseguir este trofeo. Si quieres conseguirlo de la manera más fácil, lo mejor es hacer el asalto de Guarida de los demonios en la Tierra.

• Cazador maestro

Mejora completamente una subclase de cazador.

Todos los personajes disponen de una subclase nada más empezar y al alcanzar el nivel 15 conseguimos otra. Para desbloquear este trofeo debemos conseguir todas las habilidades de una u otra subclase. Da lo mismo. Desbloquear habilidades es tan sencillo conseguir experiencia acabando con enemigos o completando misiones de cualquier tipo. Tarde o temprano lo conseguirás.

• Titán maestro

Mejora completamente una subclase de titán.

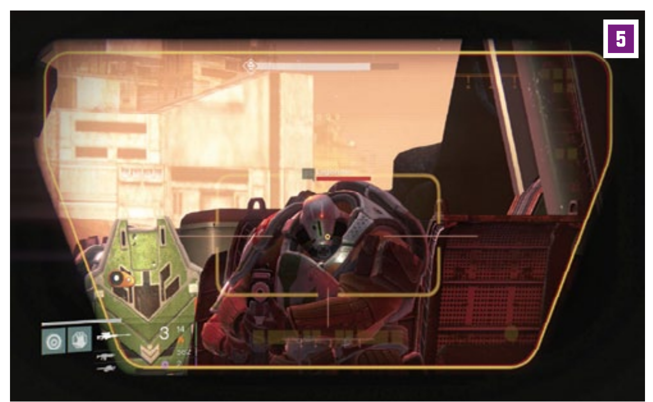
Ver trofeo Cazador maestro.

• Hechicero maestro

Mejora completamente una subclase de hechicero.

Ver trofeo Cazador maestro. »





»• **Con garra**

Mejora completamente un arma excepcional.

Ver trofeo Vida exótica para saber cómo conseguir un arma excepcional 3.

Debes usar el arma para acabar con enemigos y conseguir experiencia o llevarla equipada cuando vayamos a entregar alguna misión. Al aumentar de nivel se desbloquean habilidades y para comprarlas debemos usar los objetos que nos dice la propia habilidad. Si dudas de dónde se consigue un objeto, todas las armas y equipaciones tienen un apartado que nos indica dónde conseguir los materiales 4.

• **Bien armado**

Mejora completamente un arma de leyenda.

Ver trofeo Con garra.

El método para conseguir el trofeo es igual, sólo que e el arma tiene que ser morada.

BRONCE

• **Cambio de idea**

Deshaz una decisión que hayas tomado en una red de mejoras.

Según vayamos aumentando el nivel de nuestro guardián podremos ir accediendo a nuevas habilidades. En algunos casos tendremos que elegir qué tipo de habilidad queremos dado que algunas no son compatibles entre sí.

Para conseguir este trofeo tenemos que elegir cualquiera de esas habilidades y luego elegir la otra. Este cambio es gratuito y se puede hacer tantas veces como se crea necesario, no hay límite.

• **Restaurador**

Reconstruye una vieja hipernave.

Se consigue automáticamente durante el transcurso del juego.

• **El azote del emperador**

En una misión, mata a 25 cabal con disparos precisos sin morir.

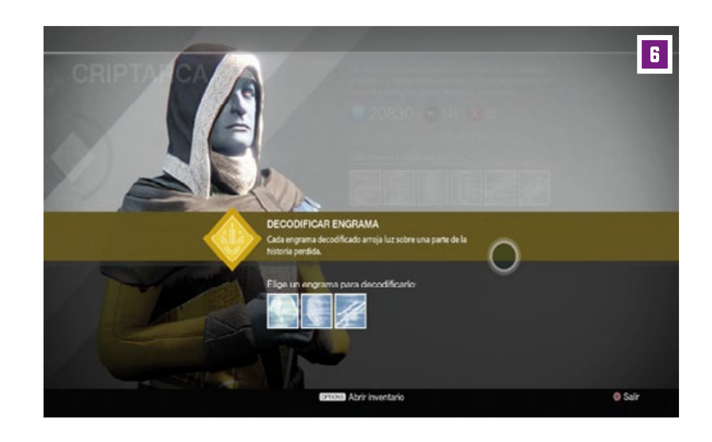
La misión más fácil para conseguir este trofeo es la de Zona de exclusión en Marte, en esta misión aparecerán muchos cabal 5.

Para conseguir disparos precisos tenemos que disparar a la cabeza por lo que sería recomendable tener un rifle de francotirador potente para conseguirlo fácilmente.

• **Desencriptador**

Desencripta 25 engramas.

Son objetos que conseguimos al acabar con los enemigos, como recompensa de misiones y a veces en los cofres. Cuando tengamos algún engrama debemos llevárselo al Criptarca en La Torre 6. Durante las primeras misiones del juego conocerás a este personaje y está siempre disponible.





• Uso de armas

Desmonta 50 piezas de armadura o armas.

Para desmontar armas o armaduras tenemos que abrir el inventario del personaje, ponernos encima del objeto que queramos desmontar y dejar pulsado el botón ■ un par de segundos.

• Una nueva montura

Obtén y equipa un nuevo vehículo personal.

Se consigue automáticamente durante el juego.

• El azote de los kell

En una misión, mata a 25 caídos con disparos precisos sin morir.

Los caídos son los enemigos llamados Escoria, Vándalos y Capitanes. Son los enemigos más comunes del juego y los puedes encontrar en muchas misiones.
Para conseguir disparos precisos debemos disparar a la cabeza por lo tanto sería recomendable tener un rifle de francotirador potente para que sea más fácil.

• El 7 de la suerte

Obtén una puntuación de 777 en el grimorio.

Para aumentar la puntuación del grimorio debemos conseguir coleccionables, avanzar en el modo historia o jugar al modo multijugador. Si quieres saber cuántos puntos de grimorio tienes puedes mirarlo en la tarjeta de nivel del personaje 7.

• El azote de los muertos

En una misión, mata a 25 miembros de la colmena con disparos precisos sin morir.

Para conseguir este trofeo fácilmente debemos jugar en la misión La última antena en la Tierra. Al final de la misión tendremos que proteger una antena y llegarán muchos enemigos Lacayos. Ya sabes lo que viene ahora: para conseguir disparos precisos tenemos que disparar a la cabeza y sería recomendable tener un rifle de francotirador potente para conseguirlo con mayor facilidad.

• Examinador

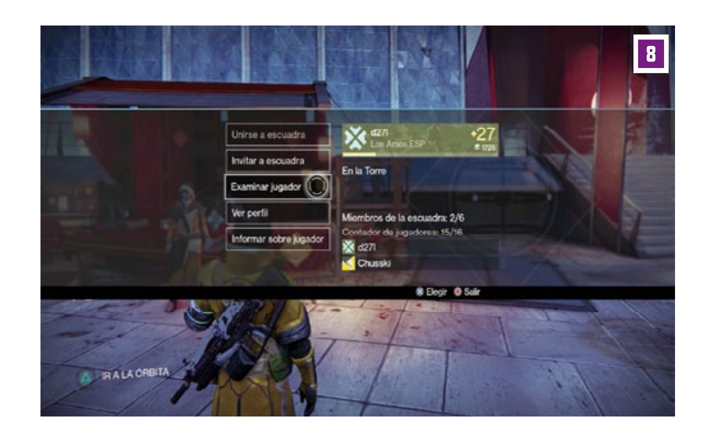
Examina a otro jugador.

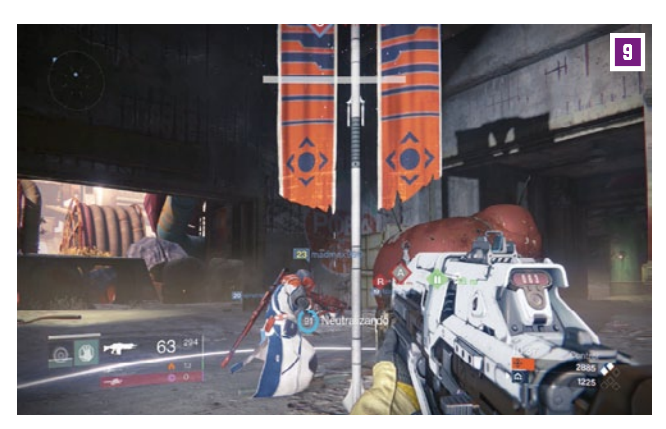
Para conseguir este trofeo nos tenemos que acercar a cualquier personaje, pulsar botón **R3** y luego **Start** 8. Al hacerlo aparecer una menú en el que podremos elegir examinar al otro jugador para conseguirlo.

• En un abrir y cerrar de ojos

Mata a 5 enemigos en 3 segundos.

El mejor método para conseguir este trofeo es usar la habilidad principal de nuestro personaje cuando veamos un grupo numerosos de enemigos. »





» **• Defensor público**

Consigue el mayor nivel de completado en 10 eventos públicos.

Los eventos públicos aparecen de forma aleatoria en ciertas zonas del mapa cuando jugamos en el modo patrulla. Siempre que se inicie un evento público recibiremos un aviso en pantalla con una cuenta atrás y también aparecerá el punto donde va a iniciarse. Sólo tenemos que ir al punto y completar el evento consiguiendo Oro como puntuación. Para ello debemos completarla rápidamente.

• Quien lo encuentra se lo queda

Asiste en la captura de 50 puntos de captura en Control.

Debemos jugar en el modo Control en el Crisol, cuyo objetivo es capturar las distintas zonas del mapa. Para ello debemos permanecer dentro de un círculo un determinado tiempo 9. Captura o participa en la captura de 50 puntos y listo.

• Buscador de reliquias

Asiste en la captura de 20 puntos de captura en Rescate.

El modo Rescate solo está disponible cuando Bungie lo activa, por lo tanto debemos aprovechar cualquier ocasión para conseguirlo. El método para conseguirlo es igual que el del trofeo Quien lo encuentra se lo queda, sólo que hace falta jugar en este modo de juego.

• Asesino de cazadores

Mata a 100 cazadores en PvP.

Para conseguir este trofeo (y todos los de muertes de guardianes) debemos jugar en cualquier modo de juego del Crisol y acabar con cien enemigos del tipo de guardián correspondiente.

Las muertes son acumulables entre los distintos modos de juego y no tenemos un tiempo determinado para conseguirlas.

• Asesino de gigantes

Mata a 100 titanes en PvP.

Ver Asesino de cazadores.

• Cazador de brujas

Mata a 100 hechiceros en PvP.

Ver Asesino de cazadores.

• Las preguntas luego

Consigue una muerte al primer golpe en PvP.

Debemos jugar en el Crisol y ser la persona que consigue la primera muerte de la partida.

• Fuerza excesiva

Registra 25 muertes en PvP con armas pesadas.

Para conseguir este trofeo debemos jugar en el Crisol.

Lo primero que hace falta es esperar a que den el aviso de que aparece munición de armas pesadas en el mapa e ir corriendo a por ella antes de que otro jugador la consiga.
Cuando la tengamos dejaremos pulsado el botón ▲ para equiparnos el arma y acabar con los enemigos.

• Honor de la Vanguardia
Llega al nivel 3 de la Vanguardia.
Ver trofeo Audaz.

• Un buen amigo
Resucita a 5 jugadores caídos.
Para conseguir este trofeo debemos esperar a que algún personaje muera. Al hacerlo aparecerá un orbe al que nos tenemos que acercas y dejar pulsado el botón ■ un par de segundos para resucitarlo 10.

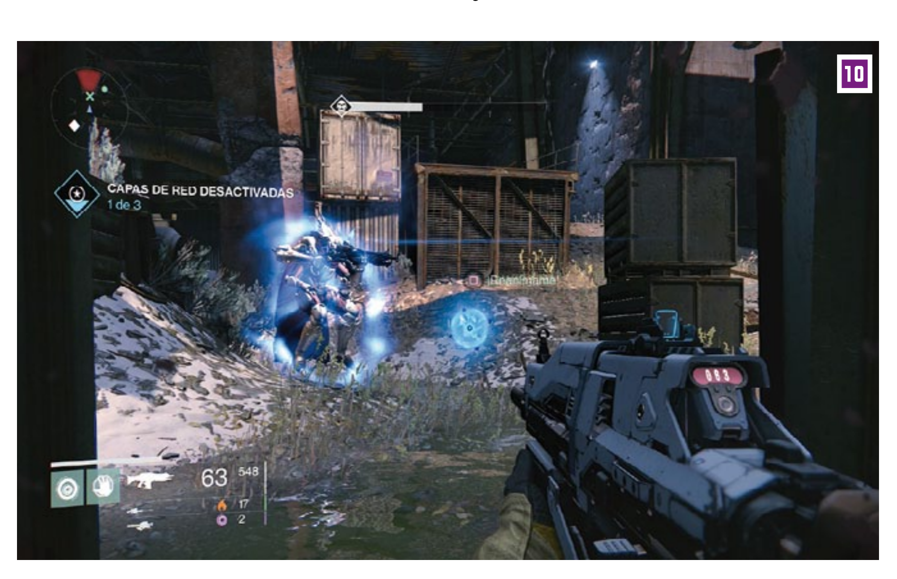
• Promesa de la Vanguardia
Completa un Asalto.
Las misiones de Asalto son un tipo de misiones secundarias que encontraremos en cada uno de los planetas del juego y que nos llevan a zonas a las que no vamos durante las misiones del modo historia. Estas misiones se pueden completar jugando entre uno y tres jugadores y si la completamos sin que nadie muera conseguiremos el trofeo Asalto impecable.

• Asalto impecable
Completa un Asalto sin que muera ningún miembro de tu escuadra.
Ver trofeo Promesa de la Vanguardia.

• Cazador de Espectros
Descubre 50 Espectros muertos.
Los Espectros muertos es el único coleccionable que podemos encontrar en el juego. En total podemos llegar a encontrar sesenta y dos y en la guía detallamos la localización de cada uno de ellos.

• Cazador de dragones
Acaba con un campeón de la Oscuridad.
Este trofeo lo conseguiremos al completar la misión Restauración en la Tierra.

• El azote de las máquinas
En una misión, mata a 25 vex con disparos precisos sin morir.
Los Vex son los enemigos que aparecen en los planetas Venus y Marte. La mejor misión para conseguir este trofeo es la de La llamada de una desconocida en Venus o La marea creciente en Marte.
Para conseguir disparos precisos tenemos que disparar a la cabeza por lo tanto sería recomendable tener un rifle de francotirador potente para conseguirlo con mayor facilidad.





Este suplemento se regala conjunta e inseparablemente con PLAYMANÍA Nº 192